

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BAGI PENUTUR ASING TINGKAT DASAR
DI LEMBAGA *ALL PLUS* ALAM BAHASA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun Oleh :

EKARESTA PRIHARDJATI SAPUTRO

061224062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA**

2010

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BAGI PENUTUR ASING TINGKAT DASAR
DI LEMBAGA ALL PLUS ALAM BAHASA**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah



Disusun Oleh :
Ekaresta Prihardjati Saputro
061224062

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA, SASTRA INDONESIA, DAN DAERAH
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SENI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SANATA DHARMA
YOGYAKARTA

2010

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BAGI PENUTUR ASING TINGKAT DASAR
DI LEMBAGA *ALL PLUS* ALAM BAHASA**

Oleh:

Ekaresta Prihardjati Saputro

061224062

Telah disetujui oleh:

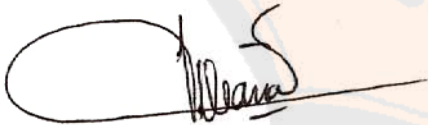
Pembimbing I



Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd.

Tanggal, 1 Oktober 2010

Dosen pembimbing II



Dr. Yuliana Setyaningsih

Tanggal, 1 Oktober 2010

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BAGI PENUTUR ASING TINGKAT DASAR
DI LEMBAGA ALL PLUS ALAM BAHASA**

Yang telah dipersiapkan oleh:

Ekaresta Prihardjati Saputro

061224062

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji
pada tanggal 11 Oktober 2010
dan dinyatakan telah memenuhi syarat.

Susunan Panitia Penguji

Ketua : Dr. Yuliana Setiyaningsih

Sekretaris : Setya Tri Nugraha, S. Pd., M. Pd.

Anggota : Setya Tri Nugraha, S. Pd., M. Pd.

Anggota : Dr. Yuliana Setiyaningsih

Anggota : Dr. B. Widharyanto, M.Pd.

.....
.....
.....
.....
.....

Yogyakarta, 11 Oktober 2010

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,

.....
Drs. Tarsisius Sarkim, M. Ed., Ph.D.

MOTO

Berani untuk melaksanakan rencana hari ini, dan hari esok akan terlampauai dengan lebih mudah.

Kualitas diri seseorang tidak diukur dari berapa umurnya, namun lebih pada bagaimana dia menjalani hidupnya dengan terus berkarya dan bersyukur.

Penyakit tidak dapat hidup di dalam tubuh yang memiliki keadaan emosi yang sehat.

(Ekaresta Prihardjati Saputro)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

Yesus Kristus dan Bunda Maria

Pelindung, Penyejuk hati, dan sahabat yang setia melimpahkan rahmat dan kesehatan.

Ambar Susilowati dan Edy Saputro

Orang tua yang super.

Bagas, Ajeng, dan Hana

Adik – adik yang lucu dan pintar.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya atau bagian karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam kutipan dan daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Yogyakarta, 11 Oktober 2010

Penulis



Ekaresta Prihardjati Saputro

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya mahasiswa Universitas Sanata Dharma:

Nama : Ekaresta Prihardjati Saputro

Nomor Induk Mahasiswa : 061224062

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma karya ilmiah saya yang berjudul

**PENGEMBANGAN MEDIA POWERPOINT
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA
BAGI PENUTUR ASING TINGKAT DASAR
DI LEMBAGA *ALL PLUS* ALAM BAHASA**

berserta perangkat yang diperlukan. Dengan demikian saya memberikan kepada Perpustakaan Universitas Sanata Dharma hak untuk menyimpan, mengalihkan dalam bentuk media lain, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data, mendistribusikan secara terbatas, dan mempublikasikanya di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya maupun memberikan royalti kepada saya selama tetap mencantumkan nama sebagai penulis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 11 Oktober 2010

Yang menyatakan



Ekaresta Prihardjati Saputro

ABSTRAK

Saputro, Ekaresta Prihardjati. 2010. *Pengembangan Media PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar Di Lembaga All Plus Alam Bahasa*. Skripsi. Yogyakarta: PBSID, Universitas Sanata Dharma

Skripsi ini merupakan penelitian pengembangan. Produk yang dihasilkan adalah media PowerPoint. Permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar (*beginner*) di *All Plus Alam Bahasa*?

Pengembangan media ini diawali dengan kegiatan analisis kebutuhan. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner dan wawancara. Kuesioner ditujukan kepada sebelas pengajar di *All Plus Alam Bahasa* dan tujuh pembelajar asing tingkat dasar yang sedang belajar pada bulan Juni-Agustus 2009 di *All Plus Alam Bahasa*. Sedangkan wawancara ditujukan kepada pengajar yang sudah pernah menggunakan media PowerPoint di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing.

Dari hasil analisis kebutuhan, peneliti mendapatkan tiga topik dari buku 1 milik *All Plus Alam Bahasa* yang sangat perlu dikembangkan menggunakan media PowerPoint. Topik-topik tersebut adalah topik jam dan aktivitas di pelajaran 4 struktur 1, topik deskripsi objek di pelajaran 6 struktur 1, dan topik deskripsi orang dan objek di pelajaran 10 struktur 1. Topik-topik tersebut sangat perlu dikembangkan menggunakan media PowerPoint karena keterbatasan media yang dimiliki *All Plus Alam Bahasa* untuk menjelaskan konsep target, dan perlunya media pembelajaran yang kongkret untuk menjelaskan struktur target. Untuk masing-masing topik, media PowerPoint yang peneliti buat terdiri dari empat tahap di setiap strukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap pentubian, (3) tahap produksi, dan (4) tahap pengulangan konsep.

Pengembangan media PowerPoint diadaptasi dari model penelitian dan perkembangan (*Research and Development*)/ R & D yang merujuk pada teori Borg dan Gall. Langkah-langkah tersebut peneliti kelompokkan menjadi 5, yaitu: (1) analisis produk yang akan dikembangkan, (2) pengembangan produk, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir.

Kualitas media PowerPoint diketahui peneliti dengan melakukan uji coba produk. Uji coba dilakukan dengan dua tahap, yaitu (1) penilaian dari dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma dan pengajar bahasa Indonesia dari *All Plus Alam Bahasa*, (2) uji coba lapangan kepada lima pembelajar asing tingkat dasar dengan kemampuan yang beragam.

Dari hasil uji coba produk dinyatakan bahwa media PowerPoint untuk pelajaran 4 struktur 1, pelajaran 6 struktur 1, dan pelajaran 10 struktur 1 layak digunakan di kelas bahasa Indonesia untuk penutur asing di *All Plus Alam Bahasa*.

Selain itu, media ini bisa digunakan untuk semua kemampuan pembelajar. Media ini juga bisa digunakan pembelajar untuk *review* di rumah.



ABSTRACT

Saputro, Ekaresta. 2010. The Development of PowerPoint as An Indonesian Language Learning Media for Elementary Foreign Learners in Lembaga *All Plus Alam Bahasa*. Thesis. Yogyakarta: PBSID, Sanata Dharma University

This thesis is a developmental research. The product is PowerPoint Media. The issue in this thesis is how to develop Indonesian Language learning media for elementary foreign learners in *All Plus Alam Bahasa*?

This thesis began with needs analysis. The instruments are questionnaires and interviews. The questionnaires are given to 11 teachers in Alam Bahasa and 7 elementary foreign learners who have studied Bahasa Indonesia from June to August 2009 in *All Plus Alam Bahasa*. Besides, the researcher does several interviews to get information about the process of making and using PowerPoint Media in Indonesian Language Class for foreigners.

From the questionnaires on the needs of PowerPoint media development, the researcher gets 3 most needed topics to be developed using PowerPoint media. They are; time and activity in Lesson 4 Structure 1, object description in Lesson 6 Structure 1, and people and object description in lesson 10 Structure 1. They need to be developed for some reasons. *First*, limited number of media that by *All Plus Alam Bahasa* had on the targeted lesson. *Second*, the need of having concrete learning in explaining target structure.

Power point as a learning media needs to be developed for three lessons. For each topic the researcher makes PowerPoint media which consists of 4 steps in every structure. They are: 1) introduction, 2) repetition, 3) production, and 4) concept review.

PowerPoint media development is adapted from Research and Development R/D which is referenced to Borg and Gall Theory. There are 5 steps grouped by the researcher. *First*, product analysis to be developed. *Second*, product development. *Third*, expert and validated revision. *Forth*, minor try out on the real situation and product revision. *Fifth*, major try out on the real situation and final product.

The quality is known after doing the product trial. The trial is divided into 2 steps. *First*, the assessment from Indonesian Language Lecturer of Sanata Dharma University and Indonesian Language teacher of *All Plus Alam Bahasa*. *Second*, the trial on 5 elementary foreign learners.

From the trials it is concluded that the use of PowerPoint media to teach Lesson 4 structure 1, lesson 6 structure 1, and lesson 10 structure 1 is proper to be used in Indonesian language class for foreigners in *All Plus Alam Bahasa*. This media can be used for all learners' competencies. The learners can also bring this media as material review to study independently.

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Yesus Kristus atas limpahan kasih, berkat, dan karunia-Nya sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi berjudul *“Pengembangan Media PowerPoint sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar Di Lembaga All Plus Alam Bahasa”*. Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini bisa terwujud bukan hanya karena kerja keras peneliti, melainkan juga berkat bimbingan, dukungan, doa, dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1, yang memotivasi, mendukung, dan memberikan arahan dengan penuh kesabaran kepada peneliti.
2. Dr. Yuliana Setyaningsih selaku dosen pembimbing 2, yang selalu dengan setia memberikan masukan, dukungan, dan pertanyaan-pertanyaan kritis sehingga peneliti lebih teliti untuk menulis.
3. Dr. B. Widharyanto, M.Pd. selaku dosen penguji yang memberikan masukan dan kritik sehingga peneliti lebih teliti.
4. Dra. M.G. Iriani Ali selaku pengajar di *All Plus Alam Bahasa* yang memberikan banyak masukan, saran, dan contoh-contoh konkret yang sangat membantu peneliti.

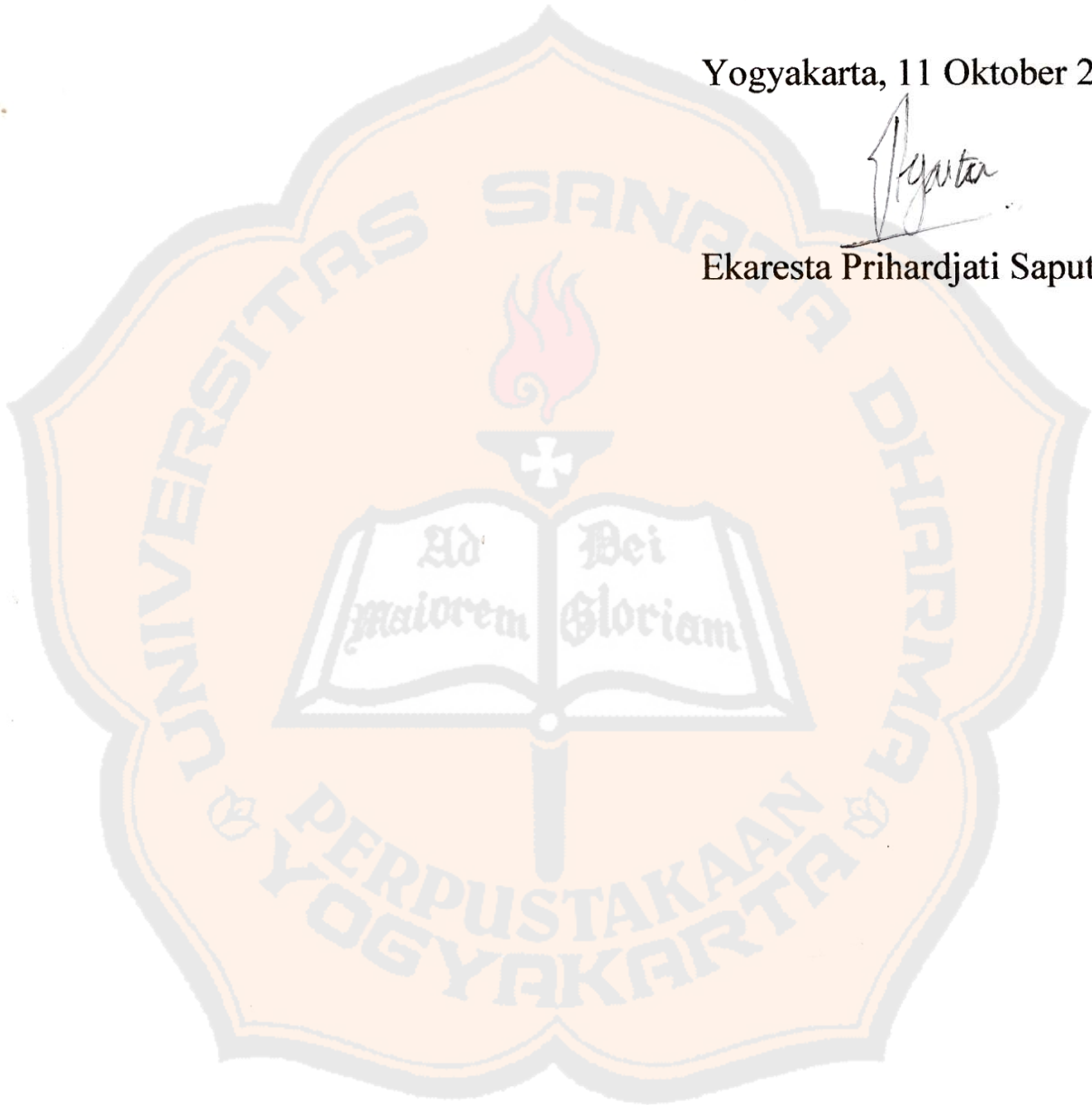
5. Saudara Retno selaku pengajar *All Plus* Alam Bahasa yang menyumbangkan ide-ide kreatif kepada peneliti.
6. Manajer *All Plus* Alam Bahasa yang memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
7. Kepala Bagian Pengajaran dan Kepala Bagian Penjadwalan di *All Plus* Alam Bahasa yang penuh pengertian memberikan kelonggaran waktu mengajar kepada peneliti sehingga selesailah skripsi ini.
8. Keluarga besar *All Plus* Alam Bahasa tercinta yang selalu memberikan sugesti positif, senyum, motivasi, dan bantuan kepada peneliti.
9. Murid-murid *All Plus* Alam Bahasa atas kerjasamanya.
10. Keluarga penulis yang tercinta, yaitu Ibu A_mbar Susilowati dan Bapak R.L Edy Saputro, S.H.,M.M. yang selalu mendoakan dan mendukung penulis. Bagas, Ajeng, dan Hana adik-adik yang sangat lucu.
11. Yulian Prihatmoko atas kesabaran yang luar biasa, kesediaan dan kedisiplinan dalam membantu peneliti mengerjakan media PowerPoint.
12. Para dosen PBSID atas ilmu yang sudah diberikan kepada penulis.
13. Saudara F.X Sudadi atas bantuannya.
14. Teman-teman PBSID angkatan 2006 atas semangat dan dukungan.
15. Terima kasih untuk semua pihak yang sudah terlibat dalam proses pembuatan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebut namanya satu-persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat penulis harapkan. Peneliti berharap semoga penelitian ini bisa bermanfaat bagi para akademisi dan dapat dipergunakan sebaik-baiknya.

Yogyakarta, 11 Oktober 2010



Ekaresta Prihardjati Saputro



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN MOTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	vi
HALAMAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR	xx
DAFTAR LAMPIRAN	xxi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Pengembangan	3
1.4 Spesifikasi Produk	3
1.5 Pentingnya Pengembangan	5

1.6 Asumsi Dasar	6
1.7 Definisi Istilah	6
1.8 Sistematika Penelitian	7

BAB II LANDASAN TEORI

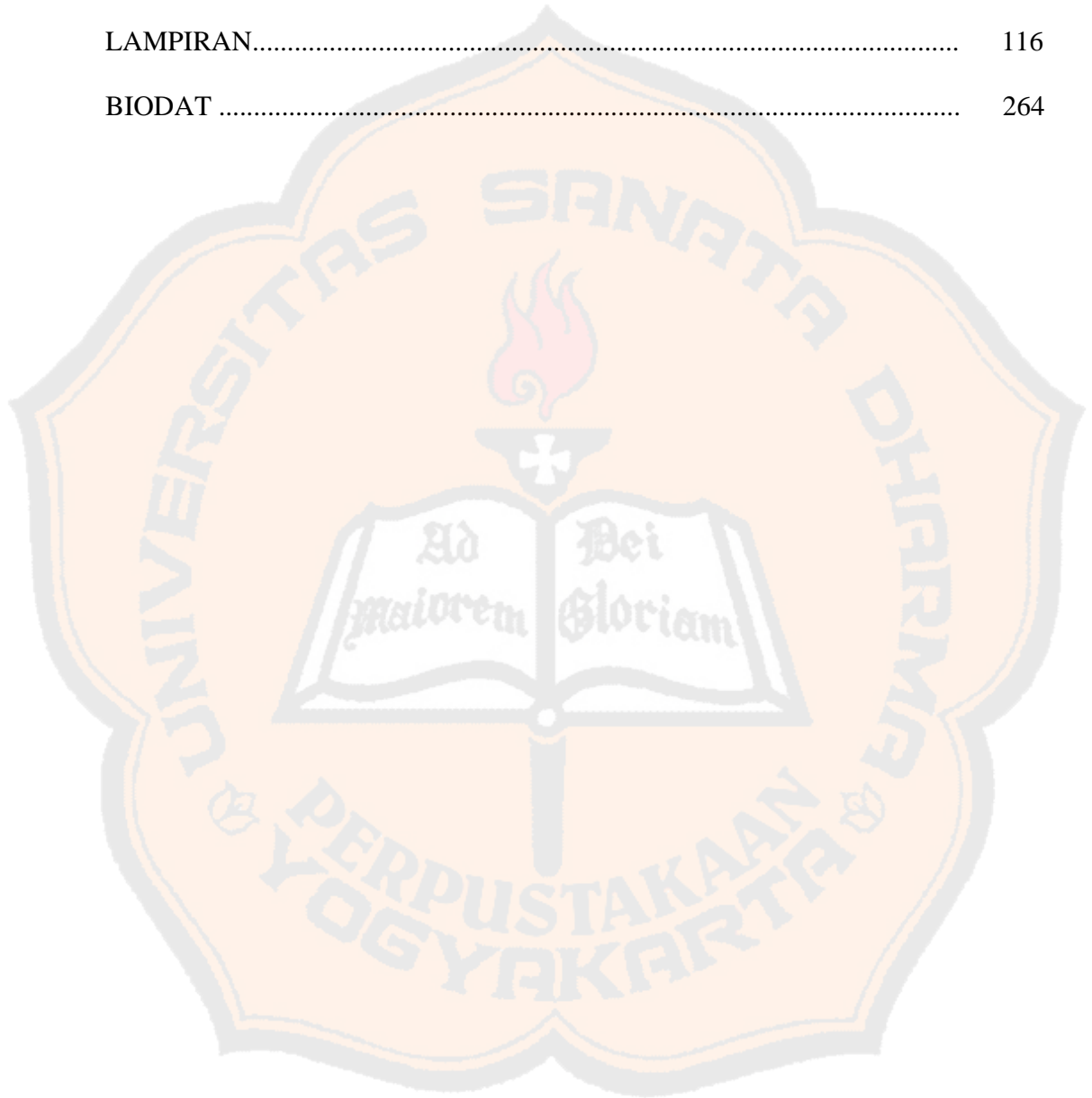
2.1 Penelitian yang Relevan	10
2.2 Profil <i>All Plus</i> Alam Bahasa	13
2.2.1 Sejarah	13
2.2.2 Visi	14
2.2.3 Misi	14
2.2.4 Standar Layanan	15
2.3 Pembelajaran Bahasa Komunikatif bagi Penutur Asing Tingkat Dasar	15
2.3.1 Hakikat Pendekatan Komunikatif	15
2.3.2 Pendekatan Komunikatif dalam	16
Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar	
2.3.3 Metode Pembelajaran Bahasa	17
2.3.3.1 Metode Terjemahan Tata Bahasa (MTTB)	18
2.3.3.2 Sugestopedia	18
2.3.3.3 Pengajaran Bahasa Situasional	18
2.3.3.4 Metode Audio Lingual	19
2.3.3.5 Pengajaran Bahasa Komunikatif	19
2.3.3.6 Responsi Fisik Total	20

2.3.3.7 Cara Diam	20
2.3.3.8 Pembelajaran Bahasa Masyarakat (PBM)	20
2.3.3.9 Pendekatan Alamiah (PA)	21
2.3.3.10 Metode Langsung	21
2.4 Media Pembelajaran Bahasa	23
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Bahasa	23
2.4.2 Manfaat Media	24
2.4.3 Kriteria Pemilihan Media	24
2.4.4 Jenis-jenis Media	28
2.4.4.1 Media Visual	28
2.4.4.2 Media Audio	28
2.4.4.3 Media Proyeksi Diam	29
2.4.4.4 Multimedia	29
2.4.4.4.1 Kelebihan Multimedia	31
2.5 Gaya Belajar	34
2.5.1 Gaya Belajar Auditori	35
2.5.2 Gaya Belajar Visual	35
2.5.3 Gaya Belajar Kinestetik	36
2.6 Pengembangan Media Berbasis Microsoft PowerPoint	37
2.6.1 Pengertian Microsoft PowerPoint PowerPoint	38
2.6.1.1 Kelebihan PowerPoint	38
2.6.1.1 Kelemahan PowerPoint	40

2.6.2 Pemakaian PowerPoint dalam Pembelajaran	41
2.6.2.1 <i>Dual Channel</i>	41
2.6.2.2 <i>Limited Capacity</i>	42
2.6.2.3 <i>Active Processing</i>	43
2.6.3 Perancangan Pembelajaran Menggunakan PowerPoint	43
2.6.4 Kekhasan Media PowerPoint untuk	47
kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di <i>All Plus</i> Alam Bahasa	
2.7 Kerangka Berpikir	48
 BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Model Pengembangan	50
3.2 Prosedur Pengembangan	54
3.3 Uji Coba Produk	62
3.3.1 Desain Uji Coba	62
3.3.2 Subjek Coba	63
3.3.3 Jenis Data	63
3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data	63
3.3.5 Teknik Analisis Data	68
 BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	
4.1 Paparan Hasil Analisis Kebutuhan Guru	71
4.1.1 Hasil Wawancara Pengembangan PowerPoint	71

4.1.2 Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengembangan PowerPoint.....	74
4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran	78
4.2.1 Hasil Kuesioner Data Pribadi dan Tujuan Belajar	78
4.2.2 Hasil Kuesioner Kebutuhan Cara Belajar	79
4.3 Hasil Analisis Kurikulum	79
4.4 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan	84
4.4.1 Penilaian Pengajar.....	84
4.4.2 Penilaian Dosen Ahli dari Universitas Sanata Dharma	89
4.4.3 Hasil Uji Coba Lapangan	93
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kajian Produk yang telah Dibuat	103
5.1.1 Kajian Produk Media PowerPoint dalam	103
Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Pembelajaran Asing Tingkat Dasar	
5.2 Implikasi	105
5.3 Saran-Saran.....	106
5.3.1 Saran Pemanfaatan Produk	107
5.3.2 Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut	110
5.3.2.1 Saran bagi Lembaga <i>All Plus</i> Alam Bahasa	110
5.3.2.1 Saran bagi Peneliti Lain	111
5.4 Kesimpulan	111
5.4.1 Bagi pembelajar berkompetensi di bawah normal	112

5.4.2 Bagi pembelajar berkompetensi normal dan di atas normal	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	116
BIODAT	264



DAFTAR TABEL

1. Tabel 1 Kisi-kisi kuesioner penilaian terhadap produk media PowerPoint	63
2. Tabel 2 Kisi-Kisi wawancara pembuatan dan penggunaan PowerPoint di kelas	65
3. Tabel 3 Kisi-kisi kuesioner kebutuhan pengembangan PowerPoint	66
4. Tabel 4 Kisi-kisi kuesioner analisis kebutuhan penutur asing tingkat dasar di <i>All Plus</i> Alam Bahasa	67
5. Tabel 4.1 Bagian 1: Data umum dan tujuan belajar pembelajar	67
6. Tabel 4.2 Bagian 2: Kebutuhan cara belajar	68
7. Tabel 5 Kriteria Penilaian kebutuhan pengembangan media PowerPoint.....	69
8. Tabel 6 Kriteria penilaian skala sikap	70
9. Tabel 7 Hasil kuesioner kebutuhan pengembangan PowerPoint	75
10. Tabel 8 Data hasil penilaian media PowerPoint Pelajaran 6 struktur 1	91
11. Tabel 9 Data hasil penilaian media PowerPoint Pelajaran 6 struktur	92
12. Tabel 10 Data hasil penilaian media PowerPoint Pelajaran 10 struktur 1	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale 27



DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1 Pedoman wawancara	116
2. Lampiran 2 Kuesioner Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint	117
3. Lampiran 3 <i>Need analysis questionnaire</i>	140
4. Lampiran 4 Hasil Penilaian Dosen	154
5. Lampiran 5 Hasil Penilaian Pembelajar	159
6. Lampiran 6 Surat Ijin Penelitian	164
7. Lampiran 7 Rencana pembelajaran pelajaran 4 struktur 1	165
8. Lampiran 8 Rencana pembelajaran pelajaran 6 struktur 1.....	168
9. Lampiran 9 Rencana pembelajaran pelajaran 10 struktur 1	171
10. Lampiran 10 <i>Storyboard</i> Pelajaran 4 struktur 1	173
11. Lampiran 11 <i>Storyboard</i> Pelajaran 6 struktur 1	192
12. Lampiran 12 <i>Storyboard</i> Pelajaran 10 struktur 1	201
13. Lampiran 13 Cetakan <i>slide-slide</i> hasil produk media PowerPoint	209

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

All Plus Alam Bahasa sebagai lembaga belajar bahasa Indonesia bagi penutur asing membutuhkan beberapa media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran tersebut hendaknya mendukung pelaksanaan metode langsung (*direct method*). Metode langsung menuntut penguasaan bahasa target secara lisan agar pembelajar mampu berkomunikasi dengan bahasa target (Subyakto, 1993). Oleh sebab itu, penguasaan kemampuan berbicara dan kemampuan menyimak diutamakan sedangkan kemampuan menulis dan kemampuan membaca dikembangkan kemudian.

Untuk bisa menjelaskan konsep target menggunakan bahasa target, pengajar membutuhkan media pembelajaran yang konkret. Media pembelajaran yang konkret adalah media pembelajaran yang mampu mengatasi ruang dan waktu, jelas, dan fokus untuk menjelaskan konsep target saja. Oleh sebab itu, kehadiran media pembelajaran di dalam kelas hendaknya mampu memotret konsep target/ situasi di luar kelas. Jadi, jika kondisi tidak memungkinkan, pembelajar dan pengajar tidak harus pergi ke situasi langsung untuk belajar bahasa.

Media pembelajaran yang biasa digunakan pengajar di *All Plus* Alam Bahasa adalah media gambar. Media gambar ini berupa foto, gambar karikatur, dan gambar yang diambil dari internet. Media gambar tidaklah cukup untuk

membuat pembelajar menguasai empat keterampilan berbahasa. Media gambar hanya menstimulus pembelajar menguasai keterampilan berbicara dan keterampilan menulis saja. Bentuk kegiatannya adalah menceritakan gambar seri dan menuliskannya kembali. Keterampilan menyimak dan keterampilan membaca belum bisa diakomodasi dengan media gambar. Oleh sebab itu, pembelajar membutuhkan media pembelajaran yang mampu menstimulus pembelajar untuk menguasai empat keterampilan berbahasa.

Ada banyak media pembelajaran yang bisa digunakan untuk pembelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan jenisnya, media pembelajaran tersebut adalah media visual, media audio, media proyeksi diam, dan multimedia. Dari beberapa media pembelajaran yang ada, tidak semua media pembelajaran mampu dihadirkan pengajar di dalam kelas. Keberadaan media pembelajaran di dalam kelas hendaknya sesuai dengan kebutuhan pembelajar dan kemampuan pengajar menciptakan dan memakai media tersebut.

Media pembelajaran tersebut hendaknya sederhana baik dalam pengoperasian dan tampilan, menarik, dan mampu menstimulus pembelajar menguasai empat keterampilan berbahasa. Media pembelajaran yang dimaksud peneliti adalah media PowerPoint.

Media PowerPoint dipilih peneliti karena media ini sesuai dengan sesuai dengan sembilan kriteria media pembelajaran yang dikatakan oleh Hubbart (dalam Ena, 2001:371) yaitu kriteria biaya, ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang

terakhir adalah kegunaan. Selain itu, media PowerPoint bisa memberikan banyak manfaat bagi pembelajaran bahasa. PowerPoint bisa menampilkan teks, gambar, suara, dan video (Ena, 2001: 367). Karena sifatnya yang mudah dan sederhana, PowerPoint bisa mengakomodasi semua kegiatan pembelajaran bahasa interaktif seperti mendengarkan, membaca, menulis, dan bermain peran atau berbicara.

Jadi, penelitian kali ini dimaksudkan peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran berupa media PowerPoint untuk pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*. Topik-topik yang dibuat peneliti sesuai dengan topik-topik materi yang ada di buku 1 milik *All Plus Alam Bahasa*.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah “bagaimanakah menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*?”

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, peneliti mengemukakan tujuan pengembangan, yaitu: menghasilkan media pembelajaran bahasa Indonesia yaitu PowerPoint untuk pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*.

1.4 Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang akan dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint yang sesuai dengan materi dalam buku 1

yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar (*beginner*) di *All Plus Alam Bahasa*.

Di dalam buku 1 terdapat 10 (sepuluh) pelajaran, yang terdiri dari 26 struktur dan memiliki 67 substruktur. Masing-masing pelajaran rata-rata memiliki 3 struktur.

Berdasarkan kemampuan peneliti dan keterbatasan waktu penelitian, tidak semua pelajaran di buku 1 akan disajikan dalam PowerPoint. Pelajaran yang akan disajikan dalam PowerPoint adalah pelajaran atau struktur yang dianggap sangat perlu disajikan dengan PowerPoint. Peneliti menentukan pelajaran atau struktur yang akan dibuat berdasarkan kuesioner yang akan dibagikan kepada 11 orang pengajar bahasa Indonesia di *All Plus Alam Bahasa*.

Untuk masing-masing pelajaran atau struktur, media PowerPoint tersebut terdiri dari empat tahap untuk setiap substrukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap pentubian, (3) tahap produksi, dan (4) tahap pengulangan. Peneliti membuat media tersebut dalam bentuk tampilan gambar yang menjelaskan konsep dasar, tampilan struktur kalimat target, tampilan kalimat dalam bentuk dialog singkat, tampilan rekaman dialog, dan penugasan. Penugasan disajikan peneliti dengan berbagai variasi bergantung pada pelajaran atau topik yang akan diajarkan. Penugasan tersebut antara lain, blanko wawancara, latihan mendengarkan, menulis cerita singkat, dan membuat pertanyaan dari hasil membaca teks.

Pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh peneliti karena di *All Plus Alam Bahasa* belum mempunyai media PowerPoint untuk pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, pengembangan media PowerPoint ini perlu direalisasikan.

Untuk membuat media pembelajaran, pengajar memerlukan rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran dibuat oleh koordinator kelas masing-masing pembelajar. Dalam hal ini, peneliti sendiri yang akan membuat rencana pembelajaran. Hal tersebut karena media PowerPoint akan diujicobakan di kelas peneliti. Untuk keperluan penelitian, rencana pembelajaran yang dibuat peneliti akan disahkan oleh kepala bagian pengajaran *All Plus* Alam Bahasa.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan ini penting dilakukan karena hal-hal berikut ini:

- 1.5.1 Pengembangan media PowerPoint merupakan salah satu upaya untuk menyajikan media pembelajaran baru dalam bentuk multimedia yang mampu menjelaskan konsep target secara konkret dan menghadirkan situasi/konsep yang tidak mungkin dijangkau pembelajar secara langsung.
- 1.5.2 Produk ini mampu menstimus pembelajar untuk menguasai empat keterampilan berbahasa seperti berbicara, menyimak, menulis, dan membaca.
- 1.5.3 Produk pengembangan ini diharapkan peneliti mampu meningkatkan daya serap pembelajar dalam memahami materi di buku 1.
- 1.5.4 Produk pengembangan ini bisa dimiliki oleh pembelajar untuk belajar kembali, mengulang kembali proses belajar yang sudah dia dapatkan di dalam kelas sebelumnya.

1.5.5 Dengan adanya produk pengembangan ini diharapkan pembelajaran bahasa Indonesia di *All Plus* Alam Bahasa akan lebih kondusif dan menarik.

1.6 Asumsi Dasar

1.6.2 Asumsi yang Mendasari Pengembangan

Ada tiga asumsi yang mendasari penelitian pengembangan ini, yaitu:

1.6.1.1 Media digunakan sebagai dasar pengoptimalan kemampuan berbahasa Indonesia pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus* Alam Bahasa

1.6.1.2 Kemampuan berbicara dan tingkat pemahaman para pembelajar asing di *All Plus* Alam Bahasa dapat dibantu dengan media PowerPoint yang sesuai dengan tema-tema dan tujuan pembelajarannya

1.6.1.3 Media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint dapat mendukung efektivitas pembelajaran bahasa

1.7 Definisi Istilah

Peneliti memberi batasan-batasan istilah yang dirasa penting dan mendukung dalam pemahaman yaitu sebagai berikut:

1.7.1 Pengembangan adalah suatu proses atau cara untuk menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran PowerPoint.

1.7.2 Media adalah alat bantu belajar berupa saluran yang berfungsi memvisualkan pesan, konsep, atau informasi dari sumber ke penerimanya (Soeparno 2003:14).

1.7.3 PowerPoint adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi di bawah Microsoft Office. Program yang dihasilkan adalah teks, gambar, suara, video, tampilan menarik, dan *hyperlink* (Ena, 2001: 370).

1.7.4 PowerPoint adalah media yang digunakan dalam proses pembelajaran dan berupa tampilan *slide-slide*.

1.8 Sistematika Penelitian

Sistematika penelitian dapat dideskripsikan atas 5 (lima) hal, yaitu: (1) pendahuluan, (2) kajian pustaka, (3) metode pengembangan, (4) hasil pengembangan, dan (5) penutup.

1.8.1 Bab 1 Pendahuluan

Bab ini mengemukakan tentang uraian pendahuluan yang terdiri dari delapan hal. Bagian awal adalah latar belakang masalah. Dari fakta yang ada, peneliti menemukan masalah berkaitan dengan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia di *All Plus Alam Bahasa*. Oleh sebab itu, peneliti menulis masalah tersebut pada bagian rumusan masalah..

Selanjutnya, peneliti menjelaskan tentang spesifikasi produk. Selain itu, peneliti juga mengemukakan beberapa alasan pentingnya pengembangan produk PowerPoint. Untuk mengembangkan media PowerPoint peneliti

memiliki beberapa asumsi yang mendasari pengembangan yang selanjutnya dijelaskan pada bagian asumsi dasar pengembangan. Untuk menyamakan persepsi terhadap beberapa istilah yang peneliti paparkan, peneliti membuat definisi istilah yang disepakati menjadi patokan definisi untuk penelitian ini. Supaya pembaca mudah memahami alur penelitian, peneliti membuat sistematika penelitian yang ada di bagian terakhir bab ini.

1.8.2 Bab 2 Kajian Pustaka

Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori tersebut ada 7 (tujuh) hal. Pada bagian awal, peneliti memaparkan penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Untuk selanjutnya, peneliti memaparkan profil *All Plus Alam Bahasa*. Peneliti juga menjelaskan pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa. Hal ini berguna sebagai dasar pembuatan media pembelajaran sesuai dengan pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia diwujudkan dengan memperhatikan gaya belajar pembelajar. Sesudah mencermati gaya belajar pembelajar, peneliti bisa menentukan media yang bisa mengakomodasi ketiga gaya belajar tersebut, salah satunya adalah media PowerPoint.

Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti juga menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan media pembelajaran. Pada subbab selanjutnya, peneliti secara khusus menjelaskan gaya belajar pembelajar. Untuk selanjutnya, peneliti menjelaskan kekhasan media PowerPoint yang dipakai di dalam kelas di *All Plus Alam Bahasa*. Hal terakhir yang dipaparkan dalam bab ini adalah kerangka berfikir peneliti.

1.8.3 Bab 3 Metode Pengembangan

Bab ini memuat 3 (tiga) hal. Pada bagian pertama peneliti menjelaskan model pengembangan dalam bentuk skema-skema. Untuk selanjutnya, peneliti memaparkan prosedur pengembangan. Bagian terakhir dari bab 3 adalah uji coba produk.

1.8.4 Bab 4 Hasil Pengembangan

Bab ini berisi paparan dan analisis data tentang hasil analisis kebutuhan guru. Sesudah mengetahui pelajaran atau struktur yang akan dikembangkan dengan PowerPoint, peneliti memaparkan hasil analisis kebutuhan pembelajar yang meliputi hasil kuesioner data pribadi dan tujuan belajar, serta hasil kuesioner kebutuhan cara belajar.

Selain itu, dipaparkan pula hasil analisis kurikulum. Tahap yang terakhir adalah hasil uji coba produk pengembangan berdasarkan penilaian dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, penilaian pengajar bahasa Indonesia dari *All Plus* Alam Bahasa, dan hasil uji coba lapangan oleh peneliti.

1.8.5 Bab 5 Penutup

Bab ini memuat 3 (tiga) hal. Pada bagian pertama peneliti menjelaskan tentang kajian produk pengembangan berdasarkan paparan hasil penelitian. Untuk selanjutnya, peneliti memaparkan implikasi produk pengembangan dengan bidang lain. Bagian terakhir dari bab ini adalah saran-saran yang bermanfaat bagi pihak lain yang terkait dengan penelitian ini dan kesimpulan dari hasil penelitian.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini peneliti membahas kajian pustaka yang relevan dengan pengembangan produk yang mencakup: Bab ini memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian. Teori tersebut ada 7 (tujuh) hal, yang terdiri dari : (1) penelitian yang relevan, (2) profil *All Plus* Alam Bahasa, (3) pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa, (4) media pembelajaran bahasa, (5) gaya belajar, (6) pengembangan media pembelajaran berbasis Microsoft PowerPoint, dan (7) kerangka berpikir.

2.1 Penelitian yang relevan

Ada dua penelitian yang dianggap oleh peneliti relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hermawati (2004) dan Prasetya (2007).

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar (Beginner) di Puri Bahasa Yogyakarta* yang disusun oleh Hermawati (2004) bertujuan untuk menghasilkan media gambar untuk Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar (*Beginner*) di Puri Bahasa Yogyakarta. Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan.

Penelitian di atas menghasilkan produk berupa media gambar berdasarkan materi dari modul 1b yang digunakan khusus di Puri Bahasa Yogyakarta dalam pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya untuk pembelajar tingkat *beginner*.

Media gambar tersebut disusun untuk enam pembelajaran, yaitu pembelajaran 7 sampai pembelajaran 12. untuk masing-masing pembelajaran. Media gambar tersebut terdiri dari kartu, dan gambar berseri.

Skripsi dengan judul *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesian Language Plus Yogyakarta* yang ditulis oleh Prasetya (2007) bertujuan untuk (1) mendeskripsikan media-media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (2) mendeskripsikan penggunaan media yang digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, (3) mendeskripsikan hambatan-hambatan yang dialami oleh pengajar dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta, dan (4) mendeskripsikan langkah-langkah yang ditempuh oleh pengajar-pengajar untuk mengatasi hambatan-hambatan yang muncul ketika menggunakan media dalam pembelajaran BIPA di ILP Yogyakarta.

Hasil penelitian di atas adalah *pertama*, media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran BIPA di Puri ILP Yogyakarta ada tiga puluh dua jenis. Ketiga puluh dua jenis tersebut yaitu (1) dua puluh lima jenis media visual, yang terdiri dari *white board*, *dialog grid*, *flash card*, *info gap*, *slide*, brosur, benda pos, gambar seri, jam, kartu kata, kartu gambar, foto, kartu undangan, kartun, kartu huruf, kartu kalimat, kartu angka, sketsa, peta, kalender, benda nyata, model tiruan, artikel, dan permainan, (2) tiga jenis media audio, yang terdiri dari kaset, CD, dan radio, (3) ada empat jenis media audio-visual, yang terdiri dari *slide*, kaset video (VTR), VCD, dan TV, dan (4) komputer. *Kedua*,

media pembelajaran digunakan untuk pembelajaran BIPA *level beginner, intermediate, dan advanced*. Penggunaan media tersebut dalam pembelajaran BIPA adalah untuk (1) pengenalan konsep, (2) pelatihan struktur, (3) pentubian konsep dan struktur, (4) pengulangan konsep dan struktur, dan (5) diskusi. *Ketiga*, hambatan-hambatan yang dialami pengajar ketika menggunakan media dapat diklasifikasikan menjadi empat jenis hambatan. Keempat jenis hambatan tersebut berasal dari (1) pembelajar, (2) pengajar, (3) materi pembelajaran, dan (4) hambatan teknis. *Keempat*, solusi yang ditempuh oleh pengajar adalah solusi untuk mengatasi hampir semua hambatan yang muncul baik dari pembelajar, pengajar sendiri, materi pembelajaran, dan hambatan teknis.

Dari dua penelitian terdahulu ada beberapa hal yang peneliti dapatkan terkait dengan penelitian yang akan dibuat oleh peneliti. Dari penelitian Hermawati, peneliti bisa mendapatkan contoh bentuk media yang sesuai dengan metode langsung. Media tersebut berupa media gambar yang sekarang dipakai oleh para pengajar di *All Plus Alam Bahasa*. Untuk selanjutnya, peneliti mencermati hasil penelitian Prasetya berkaitan dengan media-media yang sudah dipakai para pengajar di *All Plus Alam Bahasa*. Dari paparan Prasetya, peneliti menemukan bahwa media PowerPoint belum dipakai oleh para pengajar di *All Plus Alam Bahasa*. Media pembelajaran tersebut diterapkan untuk pembelajar tingkat dasar di kelas bahasa Indonesia, di *All Plus Alam Bahasa*. Media PowerPoint ini dimaksudkan untuk menghadirkan media pembelajaran baru yang lebih memperjelas konsep target. Sekaligus mampu memperkaya bentuk media-media pembelajaran di *All Plus Alam Bahasa*.

2.2 Profil *All Plus* Alam Bahasa

Berikut ini akan peneliti paparkan beberapa hal terkait dengan lokasi penelitian, *All Plus* Alam Bahasa. Paparan ini dimaksudkan peneliti supaya media PowerPoint yang akan dibuat sesuai dengan karakteristik *All Plus* Alam Bahasa. Paparan di bawah ini berfungsi sebagai dasar pembuatan media PowerPoint di *All Plus* Alam Bahasa. Harapannya, media PowerPoint yang akan dibuat peneliti adalah khas berdasarkan sejarah, visi, misi, dan standar layanan pelanggan yang dimiliki *All Plus* Alam Bahasa.

2.2.1 Sejarah

Pada tahun 1995 Koperasi Serba Usaha Swaloka, yakni koperasi yang sebagian besar anggotanya adalah lulusan universitas dan berpengalaman memberi pelatihan bahasa, mendirikan *All Plus* Alam Bahasa. *All Plus* Alam Bahasa menyelenggarakan pelatihan bahasa Indonesia untuk orang asing. Dalam waktu yang relatif singkat *All Plus* Alam Bahasa dikenal di banyak negara.

Proses belajar mengajar di *All Plus* Alam Bahasa didukung dengan adanya suatu pengadaan media, baik media visual, media audio, maupun media audio-visual. Media-media tersebut dimaksudkan sebagai sarana untuk mengajarkan materi atau bahan pembelajaran yang diajarkan.

Berkaitan dengan materi, sama halnya dengan media, materi yang digunakan di *All Plus* Alam Bahasa pun materi yang disusun oleh tim penyusun materi yang dibentuk oleh *All Plus* Alam Bahasa sendiri. Materi

yang ada disusun untuk beberapa tingkatan, yang disesuaikan dengan kemampuan pembelajar asing tersebut. Metode yang digunakan di *All Plus* Alam Bahasa adalah Metode Langsung. Metode ini memfokuskan pada kemampuan berbicara.

Berkaitan dengan kursus BIPA, di *All Plus* Alam Bahasa terdapat program dengan nama *communicative Beginner*, *fluent Communicator*, *natural communicator*, *communicative media*, *advanced communicator*, *working Indonesian*. Untuk menyelesaikan masing-masing level, pembelajar memerlukan waktu 60 jam. Ketiganya menitikberatkan pada kemampuan berbicara pembelajar.

2.2.2 Visi

Visi *All Plus* Alam Bahasa adalah *More Professionally Comfortable*. Maksudnya, orang-orang yang bergabung dengan *All Plus* Alam Bahasa sudah harus memiliki keahlian standar untuk melakukan tugasnya dan memiliki hati dan ketertarikan besar yang diharapkan mampu terus-menerus memberikan kenyamanan yaitu rasa senang dan puas bagi diri sendiri maupun pelanggan.

2.2.3 Misi

All Plus Alam Bahasa mempunyai misi yang disusun secara bersama-sama. Misi tersebut yaitu memberikan pelayanan jasa pelatihan bahasa dan budaya berkualitas kepada pelanggan yang dihasilkan secara profesional

dalam kebersamaan dan kesetiaan yang memungkinkan optimalisasi karyawan sehingga terwujud kenyamanan bersama.

2.2.4 Standar Layanan Pelanggan

All Plus Alam Bahasa adalah lembaga pemberi jasa pelatihan bahasa. Sebagai lembaga pelatihan bahasa, *All Plus Alam Bahasa* menyadari bahwa keberhasilan belajar ditentukan oleh seberapa besar kepuasan pembelajar terhadap hasil pelatihan. Lembaga harus memastikan dan mengukur hasil layanan. Untuk itu, lembaga memandang sangat penting adanya standar layanan pelanggan di berbagai aspek dan kesempatan untuk semua karyawan.

2.3 Pembelajaran Bahasa Komunikatif bagi Penutur Asing Tingkat Dasar

Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran bahasa komunikatif diterapkan di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing, berikut ini peneliti akan membahas tiga hal berkaitan dengan penelitian, yaitu (1) hakikat pendekatan komunikatif, (2) pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar, dan (3) metode pembelajaran bahasa.

2.3.1 Hakikat Pendekatan Komunikatif

Menurut Antony dalam Tarigan (1991:11) pendekatan menekankan pada teori-teori mengenai hakikat bahasa dan hakikat pembelajaran bahasa. Menurut Rombepajung (1988:139), teori tentang bahasa yang melandasi

pendekatan komunikatif ialah teori yang menyatakan bahwa bahasa itu adalah alat untuk menyatakan makna fungsional atau komunikatif.

2.3.2 Pendekatan Komunikatif dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing Tingkat Dasar

Pendekatan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar mempunyai prinsip dasar yang harus dikuasai secara jelas. Prinsip dasar itu harus mengacu pada tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar. Adapun prinsip-prinsip pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar adalah *pertama* mengutamakan makna dari pada bentuk dan struktur bahasa. Hal ini dapat diwujudkan melalui materi yang disampaikan oleh pengajar. Pengajar menyampaikan materi lebih menekankan pada makna bahasa bukan pada bentuk dan struktur bahasa. Hal tersebut sesuai dengan prinsip dasar *kedua*, yaitu belajar bahasa adalah belajar berkomunikasi. Jika pengajar banyak melakukan perbaikan terhadap struktur dan bentuk bahasa pembelajar, maka tahap produksi bahasa pembelajar akan terhambat. Oleh sebab itu, pengajar harus mengupayakan pembelajar untuk banyak berbicara, ini sesuai dengan prinsip dasar *ketiga*, yaitu tujuan yang ingin dicapai adalah kemampuan komunikatif.

Kemampuan komunikatif dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing didasari pula pada prinsip dasar *keempat*, yaitu penggunaan bahasa sesuai dengan konteks penggunaannya. Untuk selanjutnya, prinsip

dasar *kelima*, yaitu dalam pemberian materi bahasa oleh pengajar disusun dan ditahapkan melalui pertimbangan isi, fungsi atau makna yang menarik. Pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar harus menciptakan usaha dan kemauan siswa untuk berkomunikasi dengan baik, benar, dan wajar dalam berbagai situasi. Ini merupakan prinsip dasar *keenam*. Sesuai prinsip dasar *ketujuh*, dalam tahap belajar-mengajar pengajar hendaknya memfasilitasi siswa untuk dapat berinteraksi dengan orang lain melalui kegiatan berpasangan baik secara langsung atau pun tidak langsung. Disini peran pengajar ialah sebagai penyuluh dan penganalisis kebutuhan.

Hal Ini sesuai dengan prinsip dasar *kedelapan*. Pengajar tidak dibenarkan menguasai kelas karena yang diharapkan adalah pembelajar dapat dibimbing untuk berkomunikasi secara wajar. Di samping itu, pengajar juga berperan sebagai fasilitator proses komunikasi antarsesama siswa, motivator, dan penasehat.

2.3.3 Metode Pembelajaran Bahasa

Dalam subbab ini pneliti memaparkan sepuluh ragam metode pembelajaran bahasa. Pengetahuan tentang sepuluh metode ini penting untuk mengenali metode-metode yang sudah dipakai dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Untuk selanjutnya, peneliti memfokuskan pada metode yang digunakan di *All Plus Alam Bahasa*.

Banyak pakar yang mengemukakan metode pembelajaran bahasa. Pada dasarnya metode yang mereka ungkapkan adalah sama, tetapi ada sedikit

pilihan yang berbeda. Berikut ini adalah ringkasan sepuluh jenis metode menurut Richards dan Rogers.

2.3.3.1 Metode Terjemahan Tata Bahasa (MTTB)

Richards dan Rogers (dalam Tarigan, 1991:97) mengemukakan bahwa tujuan utama dari metode ini adalah (1) telaah sastra bahasa kedua dan (2) pengembangan keterampilan menganalisis melalui telaah tata bahasa.

Penggunaan metode ini dengan cara siswa diberi bahan bacaan dari bahasa sasaran, kemudian menjawab pertanyaan sesudah mengikuti bacaan tersebut. Kegiatan-kegiatan lainnya adalah menterjemahkan sastra, menghafal tata bahasa, dan kosakata.

2.3.3.2 Sugestopedia

Tujuan metode ini menurut Rombepajung (1988:134) adalah mempelajari bahasa asing untuk komunikasi sehari-hari dengan cara menanggulangi rintangan-rintangan psikologis. Bahan pengajaran bertindak langsung sebagai penunjang langsung yang terdiri dari teks dan rekaman, dan bertindak sebagai penunjang tak langsung seperti kelas, perabot, dan musik.

2.3.3.3 Pengajaran Bahasa Situasional

Metode ini bertujuan untuk mengajarkan komando praktis untuk empat keterampilan berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara). Silabus yang digunakan adalah silabus struktural dan daftar kata. Teknik

praktik/latihan yang digunakan umumnya adalah kegiatan repetisi dan substitusi terpimpin, termasuk ulangan bersama, dikte, dan latihan runtut (Tarigan, melalui Hermawati 2004: 23).

2.3.3.4 Metode Audio Lingual

Menurut Tarigan (1991: 135), penekanan utama dalam metode ini diletakkan pada keterampilan fundamental menyimak dan berbicara. Hal itu mendapat prioritas utama, dan dalam pembelajaran keduanya lebih dulu daripada keterampilan berbahasa yang lain.

Dalam metode ini, pembelajaran dilakukan pengajar dengan mengulang-ulang pola kalimat dan kaidah-kaidah bahasa hingga mampu mengucapkan secara langsung. Ulangan-ulangan tersebut seringkali menghambat penghipotesisan dan penguasaan karena menimbulkan kebosanan siswa.

2.3.3.5 Pengajaran Bahasa Komunikatif

Tujuan utama metode ini adalah agar pembelajar dalam berkomunikasi dengan baik dan terampil berbahasa dalam bahasa sasaran (Tarigan, 1991:252). Salah satu ciri khusus dari pengajaran bahasa yang berpendekatan komunikatif menurut Rombepajung (1988: 138) adalah bahwa pendekatan tersebut memberikan perhatian pada aspek sistematis fungsional dan struktural dari bahasa yang diajarkan.

2.3.3.6 Responsi Fisik Total

Tujuan umum metode ini adalah mengajarkan kecakapan berbahasa lisan pada tingkat permulaan. Latihan dijadikan kegiatan pokok. Silabus yang digunakan berdasarkan kalimat dengan kriteria gramatikal dan leksikal sebagai yang utama dalam pemilihan bahan/bahan atau butir/butir pengajaran. Pembelajar berperan sebagai penyimak dan pelaku. Dan pengajar berperan sebagai sutradara. Pengajar berperan aktif dalam memilih media yang diperlukan dan menciptakan situasi dan kondisi yang diinginkan.

2.3.3.7 Cara Diam

Tujuan utama metode ini adalah agar siswa lancar menggunakan bahasa asing, secara lisan pada tahap awal dan kemudian tahap penguasaan secara tertulis (Rombepajung, 1988: 133). Peranan pengajar dalam metode ini adalah mengarahkan serta mengawasi tingkah laku bahasa siswa, dan memberikan contoh-contoh kepada siswa sehingga harapannya siswa bisa meniru dengan cepat dan tepat.

2.3.3.8 Pembelajaran Bahasa Masyarakat (PBM)

Menurut Rombepajung (1988: 135), tujuan umum metode ini adalah penguasaan bahasa lisan sebagai sasaran interaksi lisan. PBM adalah penerapan dari *counseling-learning* pada pengajaran bahasa. Kadang-kadang metode ini dianggap sebagai pendekatan manusiawi dalam pembelajaran bahasa. Teori-teori yang mendasari PBM adalah teori interaksional, yaitu teori

yang menyatakan bahwa bahasa merupakan alat untuk berinteraksi secara individu dalam masyarakat.

Peran pengajar dalam metode ini menurut Tarigan (1992: 220-235) adalah sebagai "*knower/counselor*", yang pada hakikatnya pengajar berperan pasif. Peran buku teks disini tidaklah penting. Materi diberikan sesuai dengan perkembangan pembelajar.

2.3.3.9 Pendekatan Alamiah (PA)

Tujuan PA menurut Tarigan (1991: 193) adalah memperoleh seperangkat kecakapan atau kemampuan tingkat menengah atau lanjutan dalam bahasa asing, paling tidak keterampilan oral-aural. Peranan materi dalam kegiatan ini adalah membuat kegiatan-kegiatan kelas lebih bermakna. Materi lebih diutamakan dari kenyataan daripada buku teks. Pengajar berperan sebagai sumber pokok masukan, pencipta suasana kelas yang menarik, dan memilih dan menata kegiatan kelas.

2.3.3.10 Metode Langsung

Menurut Subyakto (1993) tujuan utama metode ini adalah penguasaan bahasa target secara lisan agar pembelajar mampu berkomunikasi dalam bahasa target. Oleh sebab itu, kemampuan berbicara dan menyimak sangat penting dikuasai terlebih dahulu, sedangkan membaca dan menulis dikembangkan kemudian. Untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan pengajar yang memiliki kompetensi bagus, fasih, dan terampil.

Kekuatan-kekuatan metode langsung adalah para pembelajar terampil menyimak, para pembelajar mengetahui banyak kosakata, para pembelajar memiliki lafal seperti atau mendekati penutur asli, dan para pembelajar mendapatkan banyak latihan dalam bercakap-cakap.

Dari beberapa kelebihan yang ada, metode ini juga memiliki beberapa kelemahan, diantaranya, metode ini lebih bagus diterapkan di kelas kecil karena pengajar akan lebih fokus untuk membantu pembelajar menguasai bahasa target. Oleh sebab itu, peran pengajar sangat penting untuk menyajikan materi dan menyediakan buku-buku teks yang baik. Pengajar juga harus lancar berbicara, dan menjelaskan semua konsep dengan bahasa target. Hal ini membutuhkan waktu lebih lama daripada metode terjemahan. Ketika pengajar menjelaskan konsep, pembelajar juga menafsirkan sendiri konsep tersebut di bahasanya. Kalau pengajar tidak mengecek pemahaman pembelajar, pembelajar dikhawatirkan akan salah menafsirkan konsep. Kesalahan itu sulit diketahui oleh pengajar dibandingkan dengan kesalahan produktif.

Karena banyaknya kelemahan yang ada pada metode langsung, Henry Sweet (1899) dan Otto Jespersen (1904) mengadakan perbaikan-perbaikan dalam metode langsung. Itu yang dikenal dengan nama metode langsung yang diperbaiki (*the reform method*) (Subyakto, 1993: 18).

Mereka menganjurkan dasar keilmiahan yang kuat dalam metode langsung yang diperbaiki. Hal ini berarti bahwa ilmu fonetik dimaksudkan sebagai materi penyajian. Di samping itu, lafal pembicara mendapatkan tempat yang penting. Mereka juga menganjurkan penggunaan bahasa sehari-hari yang

hidup. Bahasa yang sering digunakan oleh penutur asli dan bermanfaat juga untuk bidang kerja pembelajar.

2.4 Media Pembelajaran Bahasa

Proses pengajaran bahasa Indonesia yang komunikatif sesuai dengan metode langsung memerlukan media sebagai alat bantu pembelajaran. Untuk kepentingan itu, berikut ini peneliti menjelaskan hal-hal yang terkait dengan media pembelajaran bahasa. Hal ini berfungsi sebagai pengetahuan awal peneliti terhadap media pengajaran bahasa secara umum, hingga nantinya peneliti bisa memilih media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif diterapkan bagi penutur asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*.

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran Bahasa

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Miarso,dkk. 1987: 47). Sejalan dengan pendapat Miarso, Santosa S. Hamidjojo mengatakan bahwa media adalah semua bentuk perantara yang digunakan manusia untuk menyampaikan/menyebarkan ide. Media dipakai penyaji supaya ide, pendapat, atau gagasan yang dikemukakan/disampaikan bisa sampai pada penerima.

Dari kedua pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat

merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2.4.2 Manfaat Media

Menurut Sadiman, dkk. (1986) bahwa media pendidikan memiliki beberapa manfaat antara lain, (1) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik, (2) dapat melampaui batasan ruang kelas, (3) memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya, (4) menghasilkan keseragaman pengamatan, (5) menanamkan konsep dasar yang benar, konkret, dan realistis, (6) membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar, dan (7) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkret sampai dengan abstrak.

2.4.3 Kriteria Pemilihan Media

Ada beberapa kriteria untuk mengukur media pembelajaran bisa digunakan untuk pembelajaran atau tidak. Kriteria itu adalah (1) biaya, (2) ketersediaan fasilitas pendukung, (3) kecocokan dengan ukuran kelas, (4) keringkasan, (5) kemampuan untuk diubah, (6) waktu dan tenaga untuk penyimpanan, (7) pengaruh yang ditimbulkan, (8) kerumitan, dan (9) kegunaan.

Sesudah pengajar memilih media yang sesuai untuk pembelajaran, pembelajar mengembangkan media pembelajaran tersebut. Hak tersebut dilakukan pengajar untuk menyeleksi media tersebut layak dikembangkan atau

tidak. Kriteria tersebut adalah (1) sesuai dengan tujuan instruksional pembelajaran, (2) ketepatangunaan (validitas), (3) keadaan peserta didik, (4) ketersediaan, (5) mutu teknis, dan (6) biaya.

Ketersediaan media pembelajaran tidak lengkap tanpa adanya tujuan yang jelas untuk pemanfaatannya. Pemilihan media menyesuaikan tujuan instruksional pembelajaran. Di sini media hanya sebagai pelengkap dan alat bantu untuk membuat pembelajaran lebih menarik. Keberadaan media tidak berarti tanpa adanya tujuan instruksional yang jelas.

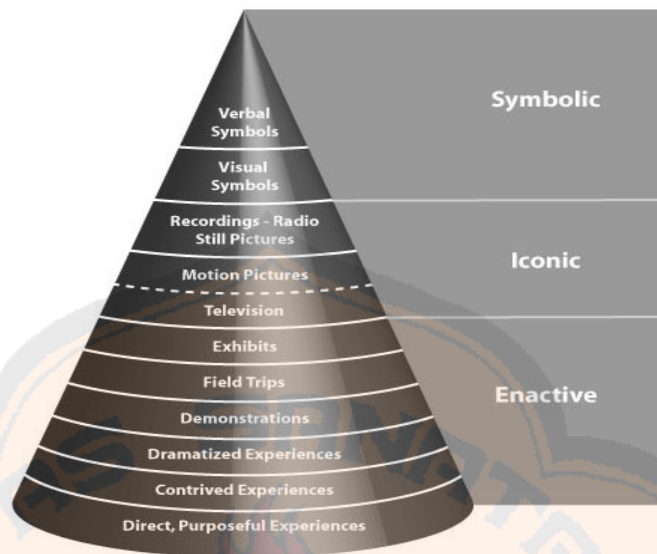
Keberagaman media membuat pengajar harus selektif memilih media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Sesudah menentukan tujuan instruksional, pengajar mudah menyeleksi berbagai media yang ada. Media yang dipilih pengajar harus disesuaikan dengan tujuan instruksional dan berguna untuk meningkatkan kualitas belajar. Jadi, keberadaan media membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih memotivasi pembelajar untuk memperhatikan pengajarnya. Setelah itu, harapannya pembelajar lebih mudah menyerap informasi atau materi.

Selain ketepatangunaan dan sesuai tujuan instruksional, pengajar juga harus memperhatikan keadaan peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan seberapa besar kemampuan peserta didik menyerap informasi, gaya belajar peserta didik, usia, kemauan peserta didik, dan tujuan belajar. Misalnya, seseorang pembelajar asing yang akan bekerja sebagai manajer di perkebunan kelapa sawit belajar bahasa Indonesia. Di kelas hendaknya pengajar

menambahkan kosakata untuk bagian-bagian pohon, penyubur tanaman dan cara membeli. Bukannya memberikan materi atau kosakata bidang pendidikan. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajar yang mempunyai tujuan belajar yang berbeda, media yang dipakai pun berbeda.

Tidak berhenti sampai di sini, pengajar juga harus memperhitungkan mutu teknis, ketersediaan, dan biaya sebelum menentukan media tersebut layak dipakai atau tidak. Sebagai contoh, ketika ada pembelajar asing yang bekerja sebagai pilot. Untuk mengajarkan materi instruksi di pesawat, pengajar tidak perlu mengajarkannya langsung di pesawat. Pengajar bisa membuat media yang menggambarkan situasi di pesawat sehingga pembelajar mengerti dan mendapatkan gambaran sesuai dengan keadaan nyatanya. Contoh media yang bisa digunakan adalah video rekaman aktivitas pilot, pramugara/i, atau penumpang di pesawat. Rekaman itu bisa disajikan dalam bentuk PowerPoint. Hal itu tentu saja lebih realistis daripada pengajar membawa pembelajarnya belajar langsung di pesawat. Mengingat biaya yang mahal, cara ini juga tidak efektif. Jadi, di dalam kelas pembelajar memerlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara nyata, hampir sama dengan kondisi di lapangan.

Untuk mewujudkan media pembelajaran seperti itu, peneliti berpedoman pada Kerucut Pengalaman Edgar Dale (*Cone of Experience*). Pada gambar di bawah ini juga terlihat keterkaitan dengan konsep Bruner (*enactive, iconic, and symbolic learning*).



Gambar 1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale

Jika peneliti mengamati Kerucut Pengalaman Edgar Dale dari bawah, terlihat bahwa pembelajar sebagai partisipan dalam pengalaman aktual. Kegiatan pembelajaran ini diwujudkan melalui pengamatan konsep target secara langsung di lapangan, pengalaman buatan, dramatisasi, demonstrasi, karyawisata, dan pameran. Selanjutnya, pembelajar sebagai pengamat suatu kejadian melalui media. Di sini pembelajar mengamati kejadian melalui televisi, rekaman, radio, dan video. Selanjutnya, pembelajar sebagai pengamat simbol-simbol yang mempresentasikan suatu kejadian/hal. Kegiatan ini diwujudkan dengan simbol visual dan simbol verbal.

Berdasarkan Kerucut Pengalaman Edgar Dale, media PowerPoint merupakan media pembelajaran yang memposisikan pembelajar sebagai pengamat konsep target, baik melalui rekaman ataupun simbol-simbol. Oleh sebab itu, media PowerPoint ini dibuat peneliti dengan memasukkan gambar-

gambar, rekaman suara, video, latihan produksi, dan latihan menulis untuk memberikan pengalaman nyata mungkin kepada pembelajar.

2.4.5 Jenis-jenis Media

Berikut ini akan dibahas lima jenis media yang biasanya dipakai pengajar dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di Indonesia.

2.4.5.1. Media Visual

Media visual termasuk media grafis, di antaranya, grafik, diagram, bagan, poster, kartun, komik, dan kartu. Saluran yang dipakai pengguna menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual.

Simbol-simbol tersebut perlu dipahami dengan benar oleh pengguna atau pembelajar agar proses penyampaian pesan dapat berhasil dan efisien. Selain fungsi umum tersebut, secara khusus grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan (Sadiman, 2008:28).

2.4.5.2 Media Audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Hal ini berbeda dengan media visual. Pesan yang disampaikan melalui radio disalurkan melalui lambang-lambang auditif, baik verbal (ke dalam kata-kata/bahasa

lisan) maupun non verbal. Ada beberapa jenis media yang termasuk dalam media audio, di antaranya, radio, *tape recorder*, dan laboratorium bahasa.

2.4.5.3 Media Proyeksi Diam

Dalam menyajikan rangsangan-rangsangan visual media proyeksi diam (*still projected medium*) mempunyai persamaan dengan media grafik yang merupakan media visual. Selain itu, bahan-bahan grafis banyak dipakai dalam proyeksi diam. Ada perbedaan dari kedua media ini. Media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan sedangkan pada media proyeksi diam pesan tersebut diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran.

Media proyeksi diam antara lain film bingkai, (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead proyektor*, proyektor tak tembus pandang, *tachitoscope*, *microprojection* dengan mikrofilm.

2.4.4.4 Multimedia

Kehadiran multimedia sebagai salah satu produk teknologi dan komunikasi (TIK) di bidang pendidikan sangat membantu pencapaian tujuan pendidikan. Pendidikan berperan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dan mengembangkan kemampuan yang sempurna. Oleh sebab itu, metode dan media yang tepat sangatlah diperlukan untuk membantu mengembangkan kemampuan tersebut.

Multimedia merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan kemampuannya menyentuh panca indera: penglihatan, pendengaran, sentuhan (Schade dalam Munir, 2008:232). Hal tersebut dibuktikan oleh penelitian Jacobs dan Schade (dalam Munir, 2008) tentang daya ingat. Mereka mengatakan bahwa daya ingat makin meningkat hingga 60% dengan penggunaan media 3 dimensi seperti multimedia. Penggunaan media berbasis TIK dan teknologi multimedia di dalam program-program pendidikan diharapkan mampu mengatasi kendala dalam proses belajar mengajar.

Namun, multimedia bukan satu-satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain yang perlu diperhatikan pengajar diantaranya motivasi pembelajar, keadaan sosial, ekonomi dan pendidikan keluarga, situasi pada saat proses belajar, kurikulum, dan pengajar. Selain itu, peran pengajar juga sangat penting. Jadi, multimedia sebagai alat bantu pembelajaran tidak bisa menggantikan peran pengajar.

Beberapa pakar mendefinisikan konsep multimedia, salah satunya adalah Munir (2008). Dia mengatakan bahwa multimedia merangkum berbagai media di dalam satu *software* pembelajaran yang interaktif. Multimedia menyajikan teks, grafik, gambar, video, animasi, audio dalam sebuah tampilan yang terintegrasi.

Kelengkapan media dalam teknologi multimedia melibatkan pendayagunaan seluruh panca indera sehingga daya imajinasi, kreativitas, dan emosi peserta didik berkembang ke arah yang baik. Penggunaan

multimedia juga akan memberikan rangsangan yang lebih baik dengan terintegrasinya media audio visual dalam satu *software* yang berisi media pembelajaran.

Namun hal yang perlu disadari bahwa pembuatan program multimedia tidaklah mudah. Morgan dan Shade (dalam Munir, 2008:235) menemukan dari sekian banyak program yang ada di pasaran, hanya 20%-25% yang dapat dikategorikan memenuhi syarat serta layak digunakan untuk keperluan pendidikan. Oleh sebab itu, keefektifan proses pembelajaran dengan menggunakan komputer bergantung pada kualitas program (*software*).

2.4.4.4.1 Kelebihan Multimedia

Multimedia mempunyai beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh media lain, diantaranya:

- a. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik

Proses interaktif ini dibuktikan dengan adanya hubungan dua jalur antara pengajar dan pembelajar. Hubungan dua jalur itu akan menciptakan adanya dialog. Hubungan dialog itu dibina oleh pengajar melalui media komputer karena komputer memiliki kapasitas multimedia yang akan mampu menjadikan proses belajar yang interaktif.

Menurut Munir (2008:235) keefektifan multimedia disebabkan karena pengajar akan menjawab permasalahan pembelajar dengan cepat di

samping mengawasi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotor mereka. Untuk bisa menyajikan multimedia, pembuat harus menentukan terlebih dahulu umpan balik jenis mana yang seharusnya diberikan kepada pembelajar.

Umpan balik yang bisa diterapkan dalam pembelajaran menggunakan multimedia adalah melalui konsep permodelan, latihan, dukungan, artikulasi, dan refleksi (Collins dalam Nazrul melalui Munir, 2008:236). Hasil umpan balik tersebut diharapkan bisa meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

Ada dua jenis umpan balik dalam program komputer, yaitu umpan balik intrinsik dan umpan balik ekstrinsik (Laurillard dalam Munir, 2008). Umpan balik intrinsik adalah umpan balik yang diakibatkan karena suatu tindakan alami. Hal ini berkaitan dengan tersedianya program untuk fasilitas pertanyaan dan jawaban. Sedangkan umpan balik ekstrinsik adalah umpan balik terhadap data yang dimasukkan ke dalam program karena program menyediakan fasilitas pencarian kata tertentu.

- a. Multimedia memberikan kebebasan kepada pembelajar untuk menentukan proses belajar

Materi yang disajikan dalam sejumlah data yang sudah terintegrasi memungkinkan pengajar menampilkan kembali materi-materi tersebut secara cepat dan mudah. Hal ini memungkinkan pembelajar untuk menentukan topik dan proses belajar yang disukainya. Proses

pembelajaran seperti ini menggunakan fasilitas *hiperteks*, *hyperlinks*, basis data, *hipermedia*, dan lainnya.

Sistem *hiperteks* dan basis data dapat menelusuri masalah melalui kode-kode yang sudah disediakan kemudian dapat menghubungkannya dengan berbagai informasi yang berupa teks, video, grafik, atau suara. Sedangkan *hypermedia* tidak hanya terbatas pada teks namun juga grafik, *image*, *audio*, dan video. Aplikasi *hypermedia* antara lain, PowerPoint, *adobe acrobat*, *macromedia director*.

- b. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran menggunakan multimedia dapat dilakukan secara kelompok maupun perorangan. Sekalipun kelompok, pada dasarnya proses belajar berlangsung secara perorangan (Gadge dalam Munir, 2008:239).

Multimedia menyediakan peluang yang sangat besar terhadap kontrol pembelajar. Dalam mendefinisikan unsur pembelajar, Baker (dalam Munir, 2008) menetapkan unsur-unsur pengguna berdasarkan perintah-perintah, apa yang dipelajari, langkah-langkah belajar yang bagaimana, arah proses belajar yang diambil, dan gaya serta proses pembelajaran yang diambil. Kontrol pengguna memungkinkan pembelajar bekerja menurut strategi mereka, tetapi dengan memberikan kontrol pengguna yang lengkap, seperti pada *hiperteks*, meninggalkan *floundering* pembelajar dengan sedikit arahan dan motivasi.

Multimedia sudah banyak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal itu karena karakteristik multimedia, yaitu komputer sebagai kontrol, integratif, digital, dan interaktif. Proses belajar menggunakan multimedia membuat pembelajaran lebih menarik dan bervariasi.

Dari beberapa jenis media yang sudah peneliti paparkan, tidak semua cocok diterapkan di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar. Untuk itu, pengajar perlu memilih media yang sekiranya bisa dipakai untuk pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya bagi pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*. Salah satu kriteria media pembelajaran yang baik adalah bisa mengakomodasi gaya belajar pembelajar. Hal ini akan dijelaskan pada subbab selanjutnya.

2.5 Gaya Belajar

Menurut De Porter, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie (via Widharyanto, dkk. 2003: 7), penelitian tentang gaya belajar menunjukkan bahwa orang (pembelajar) belajar dengan cara yang berbeda-beda dan satu jenis cara belajar belum tentu cocok. Oleh sebab itu, pengajar perlu memahami gaya belajar setiap pembelajarnya.

Pengertian dan pengetahuan pengajar tentang gaya belajar membuat pengajar bisa memanfaatkan dan menggunakan media yang sesuai dengan kemampuan belajar pembelajar. Dengan memperhatikan konsep tentang gaya belajar pembelajar, peneliti memperoleh dasar untuk memilih media yang efektif bagi pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*.

De Porter, Mark Reardon, dan Sarah Singer-Nourie (via Widharyanto, dkk. 2003: 7) menyebutkan bahwa gaya belajar dibagi menjadi tiga, yaitu gaya belajar (1) auditori, (2) visual, (3) kinestetik. Berikut akan dikemukakan ketiga gaya belajar tersebut.

2.5.1 Gaya Belajar Auditori

Gaya belajar auditori difokuskan pada aktivitas mendengarkan suara-suara melalui dialog-dialog yang tercipta di dalam kelas baik dengan pembelajar atau dengan pengajar secara langsung atau dari alat-alat auditori. Oleh sebab itu, pengajar perlu menciptakan suasana kelas yang memberikan keleluasaan bagi pembelajar untuk berdialog secara lisan mengenai berbagai hal. Misalnya, pembelajar menceritakan kembali pengalaman-pengalaman yang menarik, mengumpulkan suatu informasi dari orang lain tentang suatu hal atau peristiwa, dan memecahkan masalah (Widharyanto, dkk. 2003: 24).

Adapun ciri-ciri pembelajar auditori adalah sebagai berikut, (1) lebih senang belajar dengan cara mendengarkan, (2) mudah mengingat yang diterangkan daripada melihat, (3) membaca dengan bersuara, (4) mudah terganggu oleh suara berisik, (5) biasanya pembicara ulung, (6) senang berbicara dan berdiskusi, dan (7) lebih menyukai musik.

2.5.2 Gaya Belajar Visual

Gaya belajar visual menuntut ketersediaan berbagai bentuk media yang bisa diamati secara langsung oleh pembelajar untuk kemudian

membicarakannya dalam bentuk lisan maupun tulis. Gambar-gambar, diagram, grafik, bagan, dan bentuk visual lain yang dapat diamati akan sangat membantu pembelajar mendapatkan dan mengembangkan informasi. Hal terpenting yang dapat dilakukan di kelas untuk meningkatkan kemampuan visual dan berbahasa pembelajar adalah meminta mereka mengamati situasi nyata tertentu, memikirkannya, kemudian membicarakannya kepada orang lain disertai dengan menggambarkan proses, prinsip, atau makna yang diamati.

Selain itu, pengajar bisa mengetahui pembelajar merupakan tipe visual, dengan mencermati perilaku pembelajar kemudian mencocokkannya dengan ciri-ciri pembelajar visual. Pembelajar visual mudah mengingat apa yang dilihat, lebih senang membaca sendiri, dapat membaca cepat, dapat membayangkan kata-kata, tidak terganggu oleh suara, berpenampilan rapi, menyukai mendemonstrasikan daripada menjelaskan, kebiasaan mencoret-coret, dan menyukai seni yang tidak berhubungan dengan musik.

2.5.3 Gaya Belajar Kinestetik

Gaya belajar kinestetik menitikberatkan proses belajar dengan melakukan sesuatu dengan atau melalui gerakan. Gaya belajar ini untuk melatih dan meningkatkan kemampuan dan pemahaman pembelajar terhadap materi dengan suatu tindakan atau bahkan dapat melatih ekspresi pembelajar.

Adapun ciri-ciri dari pembelajar tipe kinestetik adalah tidak bisa diam saat belajar, tidak dapat duduk diam dalam jangka waktu yang lama, mendekati orang yang diajak berbicara, menggunakan jari sebagai petunjuk, suka menyentuh orang saat bicara, sulit mengingat tempat bila belum pernah ke sana, menyukai bahasa isyarat, dan menyukai seni tari.

2.6 Pengembangan Media Berbasis Microsoft PowerPoint

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berpengaruh terhadap perkembangan media pembelajaran. Media komputer merupakan media yang menarik bahkan atraktif dan interaktif (Munir, 2008:144).

Pembelajaran menggunakan media komputer membuat pembelajar akrab dengan simbol dan tanda ikonik yang berlaku di dunia audio dan visual. Pada intinya aspek penting dari penggunaan media adalah membantu memperjelas pesan pembelajar. Agar pembelajar menangkap pesan dalam suatu program komputer, pengajar terlebih dahulu memberikan informasi tentang ide yang ada di balik program dan menciptakan situasi diskusi menyangkut pengalaman peserta didik.

Pendidikan melalui media komputer sudah banyak dipakai di lembaga pendidikan di Indonesia, salah satunya adalah media PowerPoint. PowerPoint sebagai alat bantu pengajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran. Artinya, bahwa keberadaan PowerPoint tidak menggeser peran pengajar sebagai pengajar. Hal tersebut karena keberadaan pengajar sebagai fasilitator dalam pembelajaran sangat penting.

Berdasarkan konsep-konsep sebelumnya, peneliti berkesimpulan bahwa media pembelajaran bahasa Indonesia yang efektif diterapkan di kelas pembelajar asing tingkat dasar adalah media PowerPoint. Hal tersebut karena kelengkapan fasilitas yang ada di PowerPoint mendukung peneliti untuk menghasilkan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar secara nyata kepada pembelajar. Untuk lebih jelas, berikut ini peneliti memaparkan beberapa hal berkaitan dengan media PowerPoint untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar.

2.6.1 Pengertian Microsoft PowerPoint PowerPoint

Software Microsoft PowerPoint merupakan salah satu hasil dari kemajuan media dan teknologi yang paling banyak dipakai oleh pengajar untuk pembelajaran. Microsoft PowerPoint adalah *software* yang dikembangkan oleh Microsoft yang bertujuan untuk melakukan presentasi dengan menggunakan komputer. Ada banyak alasan pengajar menggunakan PowerPoint dalam pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan beberapa kelebihan dari PowerPoint.

2.6.1.1 Kelebihan PowerPoint

PowerPoint sebagai program aplikasi presentasi menampilkan objek sebagai *slide*. *Slide* tersebut dapat dicetak dan atau ditampilkan sesuai dengan keinginan penyaji. PowerPoint juga menyediakan tiga

jenis gerakan animasi yaitu (1) *entrance*, (2) *emphasis*, dan (3) *exit* untuk tiap-tiap elemen dari *slide* yang dikontrol oleh *custom animations*. Sementara itu, gerakan atau perpindahan tiap *slide* diatur oleh *transition*. Selain itu, PowerPoint menyediakan kemudahan-kemudahan lain seperti *template*, *AutoWizard Content*, *bullet*, dan semua fitur untuk pengolahan kata dari software Microsoft lainnya yaitu Word.

Dengan adanya *template* dan *bullet* pemakai merasakan kemudahan dan cenderung menyusun presentasi dalam bentuk yang standar. Kemudahan itu juga didukung dengan tersedianya "*AutoWizard Content*". Program ini menyebabkan pengajar memanfaatkan fasilitas ini dalam menyusun materi pembelajaran.

Keuntungan terbesar dari PowerPoint adalah pengguna tidak perlu membeli piranti lunak karena sudah ada di dalam Microsoft Office (Ena, 2001: 135). Jadi, pada waktu penginstalan program Microsoft Office dengan sendirinya program ini akan terinstal. Dilihat dari sudut perancangan pembelajaran multimedia, PowerPoint termasuk "*technology centered design approach*" yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada teknologi (Mayer, 2001).

Program aplikasi ini merupakan program presentasi namun fasilitas yang ada dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran bahasa. Keuntungan lainnya adalah bahwa program ini bisa disambungkan ke jaringan internet. Namun PowerPoint sebagai suatu

teknologi juga menimbulkan beberapa permasalahan. Berikut ini peneliti memaparkan beberapa kelemahan PowerPoint.

2.6.1.2 Kelemahan PowerPoint

Media PowerPoint memiliki keterbatasan yaitu data dan informasi yang ditampilkan hanya seluas layar komputer (Klemm, W.R dalam Chandra, 2009). Dengan menggunakan PowerPoint pengajar terjebak pada empat kondisi yaitu kondisi entertain-me mode, penurunan interaksi konten, penurunan interaksi antara pengajar-pembelajar, dan sebagai handout.

Sejalan dengan Klemm, Edward Tufte (dalam Chandra, 2009) berpendapat bahwa informasi yang disajikan di PowerPoint beresolusi sangat rendah, yaitu 40 kata per *slide* dan memerlukan waktu baca selama 8 detik. Karena itu, PowerPoint berpotensi menyebabkan pemakainya melakukan mutilasi data.

Selain itu, PowerPoint sebagai media menggunakan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada teknologi sehingga aspek kognitif terabaikan. Pada "*techology centered design approach*" perhatian pengguna dipusatkan pada kecanggihan teknologi. Hal ini juga terjadi pada pembelajaran multimedia padahal menurut Mayer (2001) desain pembelajaran multimedia yang efisien adalah desain pembelajaran yang berpusat pada pembelajar.

Dari beberapa kelemahan dan kelebihan PowerPoint, banyak usaha pengguna untuk meminimalisir kelemahan tersebut sehingga PowerPoint bisa digunakan sebagai alat bantu yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran. Berikut ini secara khusus peneliti menjelaskan tentang pemakaian PowerPoint dalam pembelajaran.

2.6.2 Pemakaian PowerPoint dalam Pembelajaran

Beberapa penelitian tentang pemakaian PowerPoint dalam pembelajaran menunjukkan bahwa PowerPoint dapat meningkatkan *self-efficacy* dan *attitude* tetapi tidak meningkatkan hasil belajar (Susskind dalam Chandra, 2009:3). Namun, hasil penelitian tahun 1990 hingga 1994 menunjukkan bahwa PowerPoint masih dianggap pengguna sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, yang mampu meningkatkan *self-efficacy*, motivasi, dan *attitude* untuk mahasiswa. Namun, dari segi penampilan dan sikap pemakaian PowerPoint tidak menimbulkan efek positif (Bartsch & Cobern, 2003; Frey & Birnbaum, 2003; Susskind, 2004; Susskind 2006 dalam Chandra, 2009).

Untuk menciptakan PowerPoint yang berpusat pada pembelajar, pengajar hendaknya merancang media tersebut dengan memperhatikan proses belajar manusia (Alkinson dan Mayer dalam Chandra, 2009). Proses kognitif manusia dibagi menjadi tiga elemen, yaitu *dual channel*, *limited capacity*, dan *active processing*.

2.6.2.1 Dual Channel

Dual channel merupakan konsep bahwa manusia memiliki dua saluran terpisah untuk memproses informasi, yaitu saluran verbal dan saluran visual. Saluran visual berfungsi memproses informasi yang ditangkap melalui mata, misalnya, gambar, ilustrasi, video, teks pada layar. Sedangkan saluran verbal memproses informasi yang masuk ke dalam telinga, misalnya, suara, musik, dan percakapan. Telinga dan mata disebut sebagai sensor memori, selanjutnya informasi yang ditangkap oleh telinga dan mata disalurkan melalui *dual channel*, lalu diteruskan ke *working memory*, untuk selanjutnya diteruskan ke *long term memory*.

Pada PowerPoint kemudahan menempelkan gambar, melakukan animasi dan menambahkan suara, menimbulkan kecenderungan pemakaian fasilitas tersebut secara berlebihan dan tidak berkaitan dengan isi pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajar menerima informasi dalam dua bentuk yang menyebabkan *working memory* menjadi penuh.

2.6.2.2 *Limited Capacity*

Manusia hanya dapat menerima informasi dalam jumlah terbatas pada saat tertentu (Miller dalam Chandra, 2009). Kecenderungan yang sering muncul ketika pembelajar menerima informasi dalam bentuk gambar dan kemudian ada tulisan untuk narasi gambar tersebut, maka pembelajar harus mencerna

informasi visual berupa gambar dan tulisan, dan pada saat bersamaan juga harus memproses informasi verbal berupa narasi. Kecenderungan ini tentunya sangat membebani *working memory*.

2.6.2.3 Active Processing

Active processing merupakan konsep saat pembelajar mampu mengerti materi yang diajarkan jika mereka memberi perhatian penuh pada materi atau informasi yang diajarkan, selanjutnya informasi tersebut di-organize kedalam *coherent mental structure* dan diintegrasikan dengan pengetahuan sebelumnya yang sudah mereka miliki (Chandra, 2009: 5).

Menurut peneliti, penggunaan PowerPoint dalam pembelajaran bisa mengaktifkan proses kognitif pembelajar. Hal tersebut akan terwujud jika pengajar memilih, mengorganisasikan, dan mengintegrasikan informasi sesuai dengan tujuan belajar pembelajar.

2.6.3 Perancangan Pembelajaran Menggunakan PowerPoint

Untuk merancang media pembelajaran bagi penutur asing tingkat dasar, peneliti memperhatikan beberapa hal sebagai berikut. Kemampuan teknis dari PowerPoint dan beban kognitif dari penyajian. PowerPoint menyediakan berbagai media mulai dari visual, suara, sampai film. Dengan demikian dalam menyajikan pembelajaran PowerPoint berbeda dengan buku. Materi yang akan disajikan melalui PowerPoint harus singkat, padat, menarik, dan umumnya

terdiri dari beberapa baris saja. Setiap *slide* bisa dilengkapi dengan visual, suara, dan media lainnya. Namun penyaji juga tidak boleh melupakan bahwa kemampuan pembelajar untuk menyerap informasi terbatas. Oleh sebab itu, prinsip utama dalam penyajian PowerPoint untuk pembelajaran adalah sederhana, menarik, dan semua gambar atau tulisan yang ditampilkan berkaitan dengan tema.

Penyajian PowerPoint untuk mengajar berbeda dengan penyajian PowerPoint untuk belajar sendiri. Perbedaan tersebut berkaitan dengan peran PowerPoint. Untuk keperluan pengajaran, PowerPoint membantu pembelajar agar lebih memahami penjelasan pengajar. Sementara itu penyajian PowerPoint untuk belajar mandiri modelnya berbeda dibandingkan PowerPoint untuk mengajar yaitu dengan bantuan modul dan petunjuk penggunaan PowerPoint. Namun keduanya berprinsip pada hal yang sama yaitu sederhana, tidak terlalu banyak tulisan, gambar, ataupun suara agar tidak meningkatkan beban kognitif pembelajar.

Menurut Munir (2008:145) ada beberapa hal yang perlu disiapkan penyaji dalam pembelajaran menggunakan PowerPoint antara lain dari sisi pembelajar dan dari sisi pengajar. Dari sisi pembelajar, (1) mempelajari *software* terlebih dahulu; (2) kalau memungkinkan setiap pembelajar satu komputer; (3) menggunakan LCD *projector* atau *in focus* untuk penjelasan; (4) amati proses belajar pembelajar satu persatu; (5) jelaskan prosedur pengoperasian dengan bahasa sederhana. Sementara itu, dari sisi pengajar (1) pengajar sudah bisa mengoperasikan LCD *projector* dan komputer; (2)

mencantumkan hal-hal penting saja di dalam *slide*; (3) menggunakan warna-warna yang menarik; (4) menggunakan animasi gambar dan foto secukupnya agar tidak mengganggu; (5) hindari suara yang muncul dari animasi; (6) bila memungkinkan gunakan film pendek; (7) segera di-*minimize*-kan apabila PowerPoint tidak digunakan; (8) prinsip satu *slide* satu menit; (9) jangan terlalu banyak *slide* dalam tiap sesi, maksimal 20 *slide*.

Secara umum untuk mendesain pembelajaran menggunakan PowerPoint penyaji memperhatikan beberapa hal berikut ini: (1) keterbatasan layar komputer; (2) pemilihan *font*; (3) huruf besar dan huruf kecil; (4) *template*; (5) *bullet*; (6) *background*; (7) warna; (8) grafik dan *chart*; (9) animasi; (10) suara; (11) citra (gambar, foto, *clip art*). Layar komputer itu terbatas ukurannya, supaya gambar dan teks dapat ditampilkan dengan baik, sebaiknya informasi yang disajikan tidak menempati lebih dari 95% area *slide*.

Percetakan mengenal istilah *font* atau huruf. Huruf memegang peranan penting dalam penyajian *slide* PowerPoint baik dari segi bentuk maupun ukuran. Pemakaian PowerPoint untuk media presentasi mengajar menggunakan ukuran *font* antara 30-40 *point*. Namun, penyaji perlu memperhatikan bahwa *slide* PowerPoint hanya sebagai alat bantu. Peran pengajar lebih penting dibandingkan *slide* yang disajikan. Sementara itu, PowerPoint untuk belajar mandiri *font* berukuran 18-24 *point*. Sebaiknya penyaji menggunakan kombinasi huruf besar dan huruf kecil, dan jangan menggunakan huruf besar semua.

Selain huruf, PowerPoint juga menyediakan berbagai macam *template*, mulai dari *template* untuk *background*, *theme*, desain. Itu semua tentunya sangat memudahkan bagi pengajar untuk menyiapkan media pembelajaran.

Sebaiknya penyaji menggunakan *background* dan *theme* yang sama untuk satu presentasi. Penyaji bisa memasukkan satu atau dua *slide* yang berbeda untuk menarik perhatian pembelajar, namun secara keseluruhan harus ada kesatuan. Pemakaian warna sangat penting, yang perlu diingat penyaji adalah penampilan di komputer kadang-kadang tidak sama dengan penampilan di layar. Oleh sebab itu, penyaji lebih baik menggunakan warna gelap sebagai *background* dan hurufnya terang.

Keunggulan lain dari PowerPoint adalah menyajikan citra dalam berbagai bentuk, antara lain grafik, gambar, dan film. Dalam penyajian grafik hendaknya jangan langsung memfoto-kopi grafik keluaran dari media lain karena saat PowerPoint ditampilkan hasilnya akan sulit dibaca. Untuk itu, penyaji lebih baik menggunakan fasilitas untuk membuat grafik yang ada di PowerPoint.

Tidak hanya yang peneliti sebut di atas, PowerPoint juga memiliki program animasi. Dengan adanya animasi atau gerakan pembelajaran lebih menarik. Namun, animasi hanya diperlukan untuk menarik perhatian di saat-saat tertentu saja, misalnya, untuk menjelaskan materi. PowerPoint menyediakan berbagai macam animasi seperti *entrance*, *emphasis*, *exit*, *motion path* dan *custom animation*. Semua itu disajikan untuk menghasilkan

media pembelajaran yang menarik dan mengikat. Namun penyaji tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain pembelajaran media.

Selain animasi dan program lainnya, presentasi dengan PowerPoint juga bisa terhubung ke program lain atau ke jaringan internet. Hubungan dengan program lain akan memperkaya fasilitas yang mendukung pembelajaran dan hubungan dengan internet akan membuka berbagai kemungkinan pembelajaran yang lebih luas, pribadi dan otentik. Fasilitas-fasilitas di atas adalah fasilitas utama dalam pengembangan materi pembelajaran bahasa dengan PowerPoint. Fasilitas yang lain adalah fasilitas tambahan untuk membuat tampilan program lebih menarik dan mudah digunakan.

2.6.4 Kekhasan Media PowerPoint untuk kelas Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing di *All Plus* Alam Bahasa

Media PowerPoint yang akan dibuat peneliti berbeda dengan media PowerPoint lain. Perbedaan itu bisa dilihat dari segi muatan isi dan subjek pengguna. PowerPoint yang akan peneliti buat diperuntukkan bagi penutur asing bahasa Indonesia yang ada di level pemula, dan dalam pengajaran di kelas menggunakan metode langsung.

Media ini dibuat peneliti berdasarkan buku 1 yang dimiliki oleh Lembaga Bahasa Indonesia untuk orang asing yaitu *All Plus* Alam Bahasa. Jadi, subjek penggunaanya terbatas, yaitu pembelajar tingkat pemula di *All Plus* Alam Bahasa dan atau pembelajar asing lain yang

belajar Bahasa Indonesia dengan metode langsung dan menggunakan langkah-langkah belajar seperti di *All Plus Alam Bahasa*.

2.7 Kerangka Berpikir

Pada bagian ini akan dipaparkan oleh peneliti kerangka berpikir yang digunakan dalam mengembangkan produk berupa media pembelajaran dalam bentuk PowerPoint

- 1) Subjek penelitian adalah pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa* dengan kemampuan di bawah normal, normal, dan di atas normal.
- 2) Teori yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah (a) metode pembelajaran bahasa: metode langsung, (b) teori kompetensi komunikatif: pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar yang komunikatif, (c) gaya belajar, (d) media pembelajaran bahasa: media PowerPoint. Peneliti memilih teori-teori tersebut karena penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran bahasa Indonesia di *All Plus Alam Bahasa*. *All Plus Alam Bahasa* menggunakan metode langsung dalam pembelajaran di kelas. Fokus metode ini adalah pembelajar belajar menggunakan bahasa target. Oleh sebab itu, pembelajar membutuhkan media yang mampu membantunya berbicara dalam bahasa target. Media tersebut hendaknya konkrit dan mampu memberikan pengalaman belajar seperti ketika pembelajar berada di situasi nyata sesuai dengan Kerucut Pengalaman Edgar Dale. Salah satu media yang relevan dengan kelas

bahasa Indonesia bagi penutur asing dan sesuai dengan Kerucut Pengalaman Edgar Dale adalah media PowerPoint.

- 3) Pengembangan materi berdasarkan modul 1 yang dipakai di *All Plus* Alam Bahasa.
- 4) Uji coba produk dihasilkan peneliti dengan dua tahap: (a) penilaian dilakukan oleh dosen Universitas Sanata Dharma dan pengajar di *All Plus* Alam Bahasa (b) uji lapangan
- 5) Revisi dilakukan berdasarkan uji coba.



BAB III

METODE PENGEMBANGAN

Pada bab ini peneliti membahas mengenai: (1) model pengembangan, (2) prosedur pengembangan, dan (3) uji coba produk yang meliputi: (a) desain uji coba, (b) subyek coba, (c) jenis data, (d) instrumen pengumpulan data, dan (e) teknik analisis data.

3.1 Model Pengembangan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model pengembangan adalah pendekatan penelitian dan perkembangan (*research and development*)/R&D yang merujuk pada teori Borg dan Gall (1979;625). Model ini memuat langkah-langkah yang secara prosedural sesuai dengan penelitian dan perkembangan (*Research and Development*)/ R&D, khususnya penelitian dan perkembangan media.

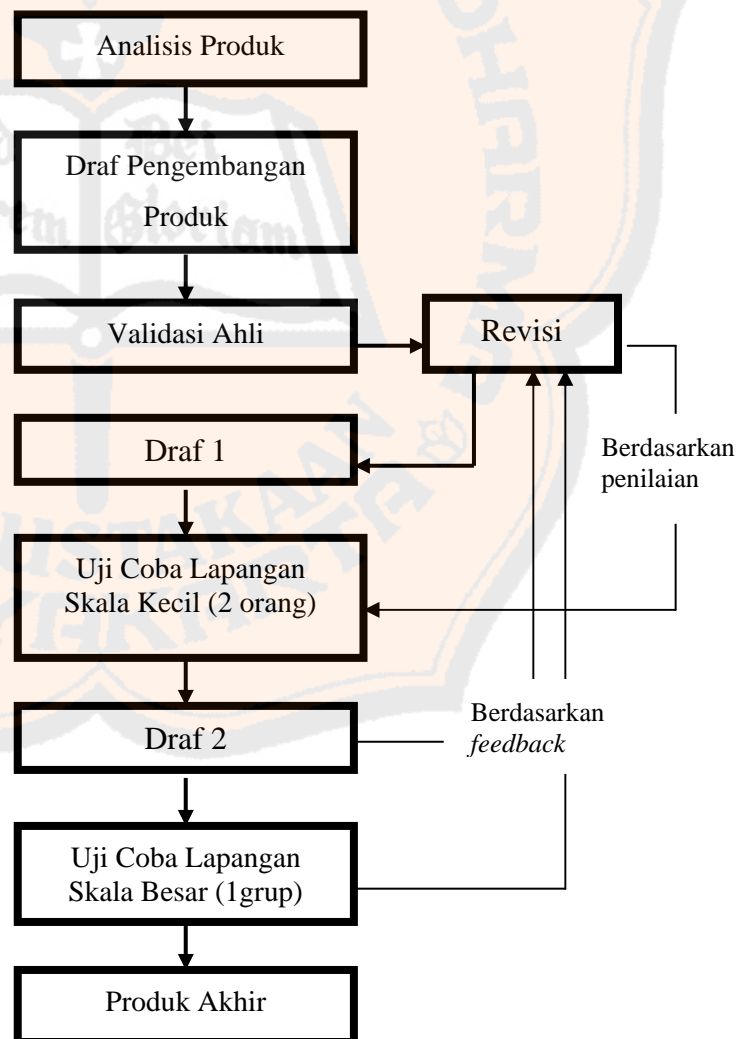
Menurut Borg dan Gall langkah-langkah penelitian dan perkembangan melibatkan 10 (sepuluh) langkah, yaitu:

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi (*research and information collecting*) yang termasuk di dalamnya *review* literatur, observasi kelas dan persiapan laporan.
- 2) Perencanaan (*planning*), termasuk di dalamnya menetapkan tujuan, urutan pembelajaran dan uji kelayakan dalam skala kecil yaitu uji coba terbatas pengembangan model.

- 3) Mengembangkan bentuk awal (*develop preliminary form of product*), termasuk di dalamnya mempersiapkan materi ajar, buku-buku yang digunakan, media dan alat evaluasi.
- 4) Uji coba model awal (*preliminary field testing*), uji coba ini melibatkan sekolah dan subjek dalam jumlah terbatas. Dalam hal ini dilakukan analisa data berdasarkan hasil wawancara dan observasi.
- 5) Revisi produk (*main product*), yaitu perbaikan terhadap model pendahuluan yang dilakukan terhadap uji coba model pendahuluan.
- 6) Uji coba utama (*main field testing*), yaitu uji coba model yang lebih luas dengan melibatkan sekolah dan subyek dalam jumlah yang lebih banyak. Data yang dikumpulkan adalah kuantitatif pre-test dan post-test dan hasilnya dievaluasi sesuai dengan tujuan uji coba luas yang dilakukan.
- 7) Revisi produk (*operational product revision*) dilakukan peneliti berdasarkan hasil uji coba utama dan perbaikan hasil uji coba model yang lebih luas.
- 8) Uji coba operasional (*operational field testing*), yaitu uji coba model yang melibatkan sekolah dan subyek lebih banyak. Pada langkah ini data dikumpulkan dari angket, observasi, hasil wawancara yang kemudian dianalisis.
- 9) Revisi produk akhir (*final product revision*) yang didasarkan pada model operasional dan uji coba model yang lebih luas.
- 10) Penyebaran dan distribusi (*dissemination and distribution*), pada langkah ini dilakukan monitoring sebagai kontrol terhadap kualitas model.

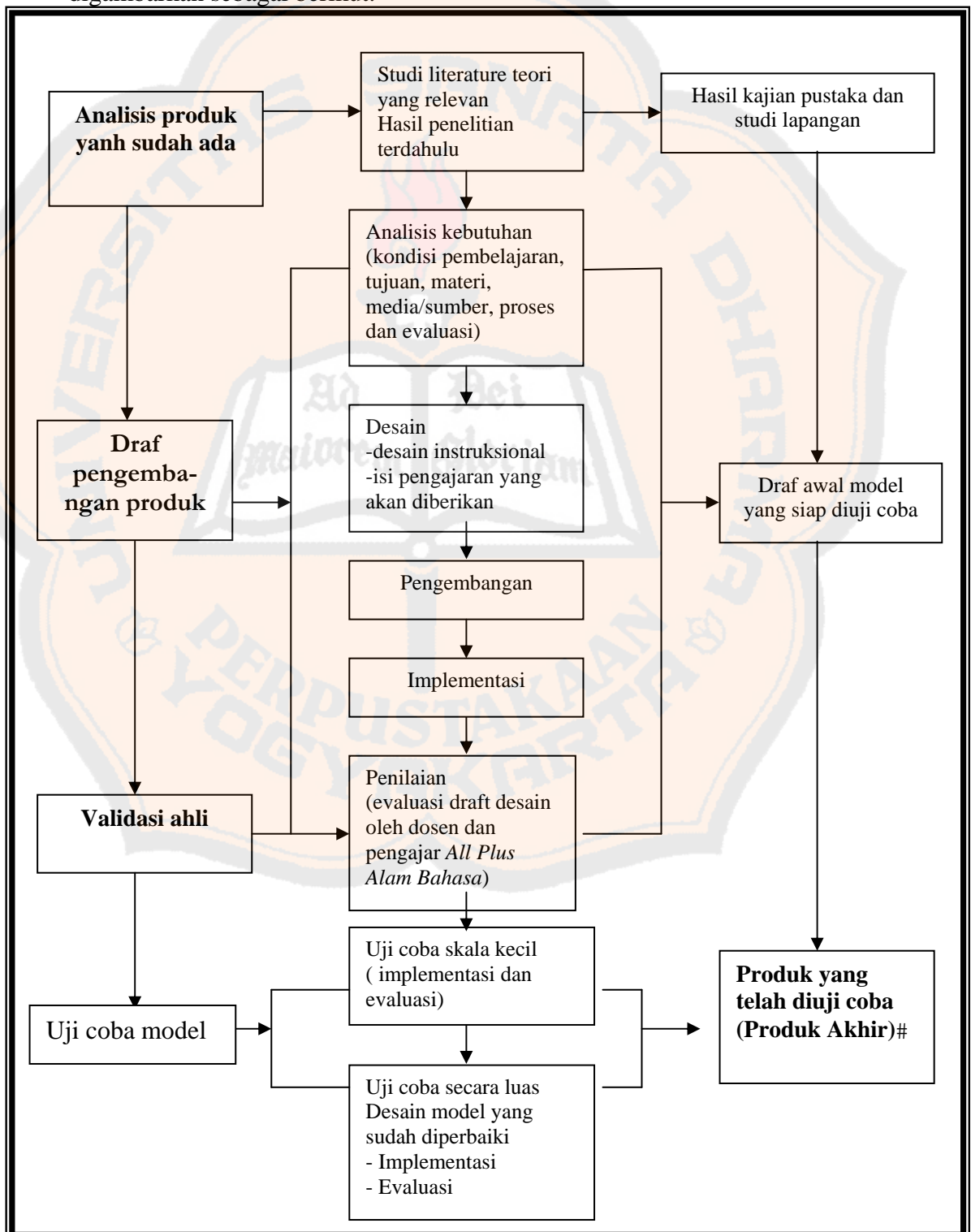
Dari sepuluh langkah yang dikembangkan oleh Borg dan Gall tersebut, peneliti hanya menggunakan langkah pertama sampai ketujuh yang telah diadaptasi sesuai dengan keperluan penelitian tanpa mengurangi esensi dari penelitian R&D.

Secara ringkas, langkah tersebut peneliti kelompokkan menjadi 5, yaitu: (1) melakukan analisis produk yang akan dikembangkan, (2) mengembangkan produk, (3) validasi ahli dan revisi, (4) uji coba lapangan skala kecil dan revisi produk, (5) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Langkah-langkah pengembangan tersebut secara skematik digambarkan sebagai berikut :



keseluruhan langkah-langkah pengembangan tersebut secara skematik digambarkan sebagai berikut:

```
graph TD; A[Analisis produk yang sudah ada] --> B[Studi literature teori yang relevan  
Hasil penelitian terdahulu]; A --> D[Draf pengembangan produk]; B --> C[Hasil kajian pustaka dan studi lapangan]; C --> E[Analisis kebutuhan  
(kondisi pembelajaran, tujuan, materi, media/sumber, proses dan evaluasi)]; D --> F[Validasi ahli]; F --> E; F --> G[Draf awal model yang siap diuji coba]; E --> H[Desain -desain instruksional  
-isi pengajaran yang akan diberikan]; H --> I[Pengembangan]; I --> J[Implementasi]; J --> K[Penilaian  
(evaluasi draft desain oleh dosen dan pengajar All Plus)]; K --> E; K --> H; K --> G; C --> G; G --> H;
```



3.2 Prosedur Pengembangan

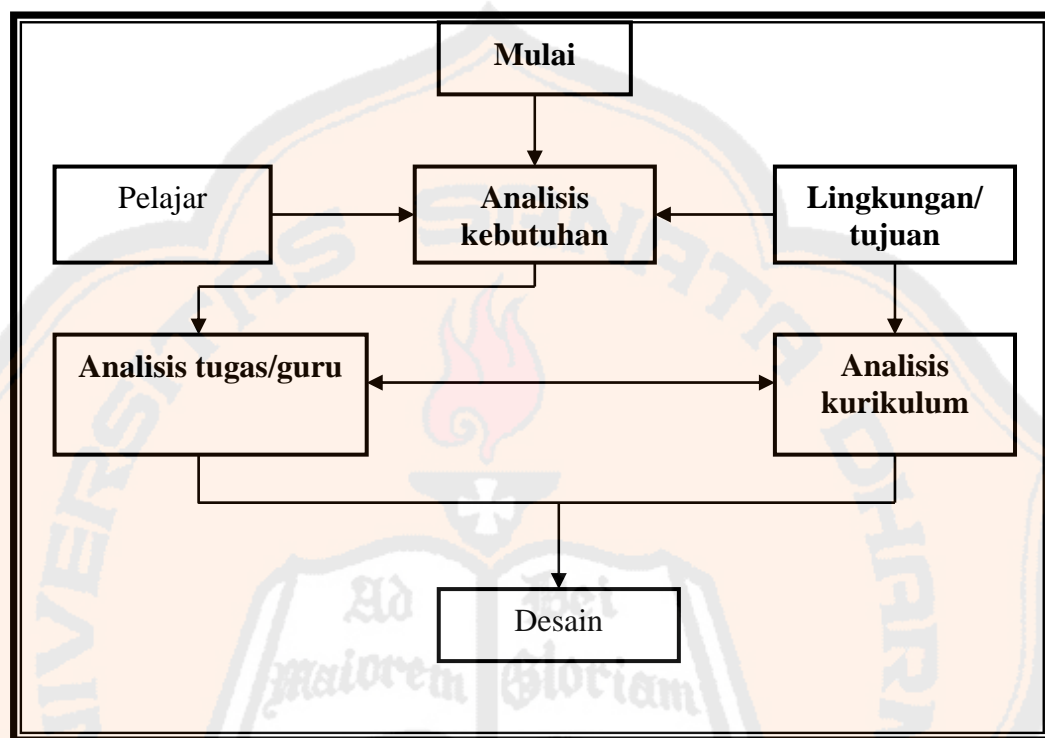
Berikut ini peneliti memaparkan prosedur pengembangan media PowerPoint dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar.

Tahap pertama : tahap analisis

Pada tahap ini peneliti menetapkan tujuan pengembangan *software*, baik bagi pembelajar dan pengajar. Pada tahap ini peneliti mulai dengan analisis kebutuhan pengajar dan pembelajar. Peneliti menggunakan kuesioner dan wawancara sebagai instrumen analisis kebutuhan pengajar dan pembelajar. Instrumen dan komponen analisis kebutuhan pengajar berbeda dengan instrumen dan komponen analisis kebutuhan pembelajar. Instrumen analisis kebutuhan pengajar menggunakan wawancara dan kuesioner. Wawancara diperuntukkan bagi pengajar yang sudah pernah menggunakan PowerPoint di kelas. Wawancara bertujuan untuk mengetahui proses pembuatan dan penggunaan media PowerPoint di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing, sedangkan kuesioner diperuntukkan bagi semua pengajar *All Plus* Alam Bahasa yang berjumlah 11 orang. Kuesioner ini bertujuan untuk mengetahui topik-topik di buku 1 yang sangat perlu dikembangkan melalui PowerPoint. Dari analisis kebutuhan ini, peneliti bisa mengetahui proses pembuatan dan penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia serta topik-topik yang sangat perlu dikembangkan menggunakan PowerPoint berdasarkan buku 1.

Analisis kebutuhan pembelajar berupa kuesioner kebutuhan pembelajar terhadap penggunaan bahasa Indonesia. Langkah identifikasi kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui informasi seputar pembelajar asing yang sedang belajar di *All Plus Alam Bahasa*, khususnya pembelajar tingkat dasar, mengenai identitas lengkap pembelajar. Identitas pembelajar meliputi data pribadi, tujuan belajar pembelajar, dan cara belajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Dari analisis kebutuhan ini peneliti sudah bisa mengetahui tujuan belajar pembelajar. Data tersebut diperoleh peneliti dari kuesioner analisis kebutuhan yang peneliti sebarakan kepada pembelajar. Untuk kemampuan para pembelajar, peneliti memperoleh informasi dari tim pengajar di *All Plus Alam Bahasa*.

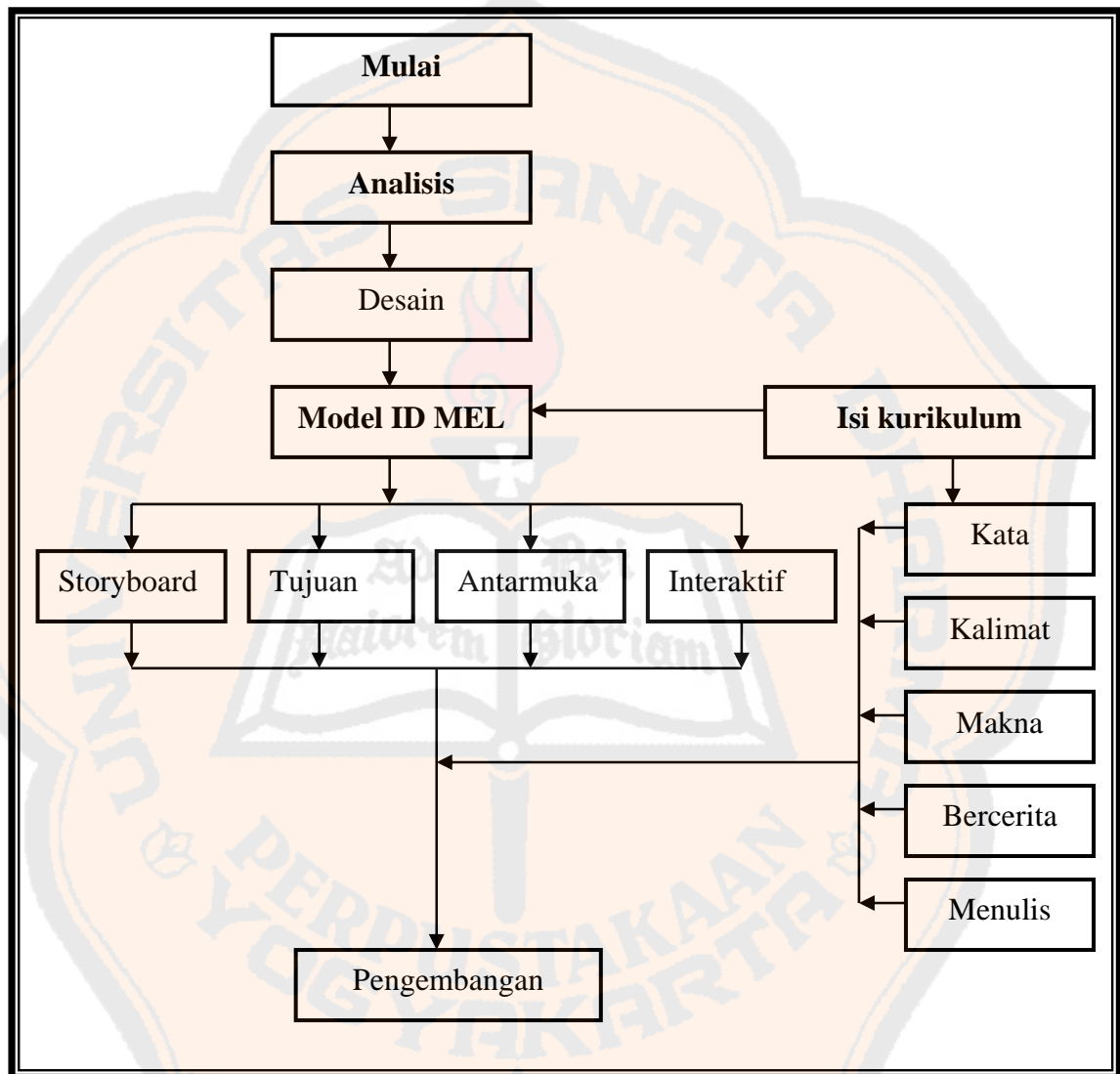
Sesudah itu, peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui dan mengidentifikasi kemampuan yang harus dicapai pembelajar setelah mempelajari materi pembelajaran. Selain itu, hal ini juga untuk mengetahui hubungan kemampuan yang harus dicapai peserta didik dengan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Analisis ini akan dilakukan peneliti dengan mempelajari kurikulum pengajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing di *All Plus Alam Bahasa*. Berikut ini disajikan secara skematik tahap analisis untuk pengembangan media PowerPoint.



Proses Analisis Multimedia dalam Pendidikan

Tahap kedua: tahap desain

Proses desain pengembangan PowerPoint meliputi aspek desain, yaitu: aspek model ID (desain instruksional) dan aspek pengajaran yang akan diberikan. Langkah-langkah pengerjaannya mengikuti alur berikut:



Proses Desain Multimedia dalam Pendidikan

Tahap Ketiga : tahap pengembangan

Berdasarkan desain pembelajaran, peneliti membuat draf pengembangan produk berupa papan cerita. Selanjutnya, peneliti mengembangkan PowerPoint sehingga menghasilkan sebuah *prototype* PowerPoint pembelajaran.

Tahap pengembangan PowerPoint meliputi langkah-langkah penyediaan papan cerita, media (suara dan video), dan pengintegrasian sistem. Setelah pengembangan selesai, penilaian PowerPoint dilakukan peneliti dengan menggunakan rangkaian penilaian PowerPoint multimedia. Penilaian terhadap PowerPoint meliputi penilaian terhadap teks, suara, musik, video, animasi, dan kegiatan pembelajaran di dalamnya. Penilaian ini dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Sanata Dharma dan pengajar di *All Plus* Alam Bahasa .

Tahap Keempat : tahap implementasi

Produk yang sudah jadi, berupa media PowerPoint untuk pengajaran bahasa Indonesia, diimplementasikan peneliti di dalam kelas. Tahap implementasi ini berlangsung dalam dua tahap. Tahap pertama adalah implementasi skala kecil. Produk ini diujikan kepada dua murid dengan kemampuan yang berbeda. Peneliti akan memilih satu pembelajar asing yang kemampuannya normal dan menguasai beberapa bahasa, dan satu pembelajar asing lain yang kemampuannya normal atau di bawah normal dan hanya menguasai bahasa ibunya atau sedikit bahasa Inggris. Hal tersebut menjadi pertimbangan peneliti untuk memilih subjek uji karena kemampuan pembelajar menangkap bahasa baru dipengaruhi oleh pengetahuan/pajaran berbahasa sebelumnya yang sudah dikuasai pembelajar. Oleh

sebab itu, dari kedua pembelajar asing ini peneliti ingin mengetahui kelayakan media PointPoint untuk semua kemampuan belajar pembelajar. Hal tersebut karena peneliti mengharapkan media ini bisa digunakan untuk semua kemampuan pembelajar.

Sesudah kelas berakhir, peneliti meminta pembelajar memberikan penilaian terhadap produk PowerPoint. Pembelajar memberikan penilaian berdasarkan kriteria penilaian skala sikap. Dari proses implementasi ini diharapkan peneliti mendapat dua hal. *Pertama*, dari penilaian tertulis, peneliti mendapatkan gambaran tentang kelayakan media PowerPoint untuk diterapkan kelas. *Kedua*, dari proses pembelajaran tersebut peneliti mengetahui tipe pembelajar yang bisa menggunakan media PowerPoint di dalam kelas.

Sesudah implementasi skala kecil, peneliti melakukan revisi produk untuk menyempurnakan media PowerPoint. Tahap *kedua*, yaitu implementasi skala besar. Media PowerPoint yang sudah direvisi oleh peneliti akan diujicobakan kembali oleh peneliti di dalam kelas besar. Kali ini, peneliti menggunakan tiga pembelajar dengan kemampuan belajar yang berbeda, yaitu pembelajar dengan kemampuan rendah, normal, dan kemampuan di atas rata-rata. Harapannya media PowerPoint yang peneliti buat bisa digunakan untuk ketiga level kemampuan pembelajar.

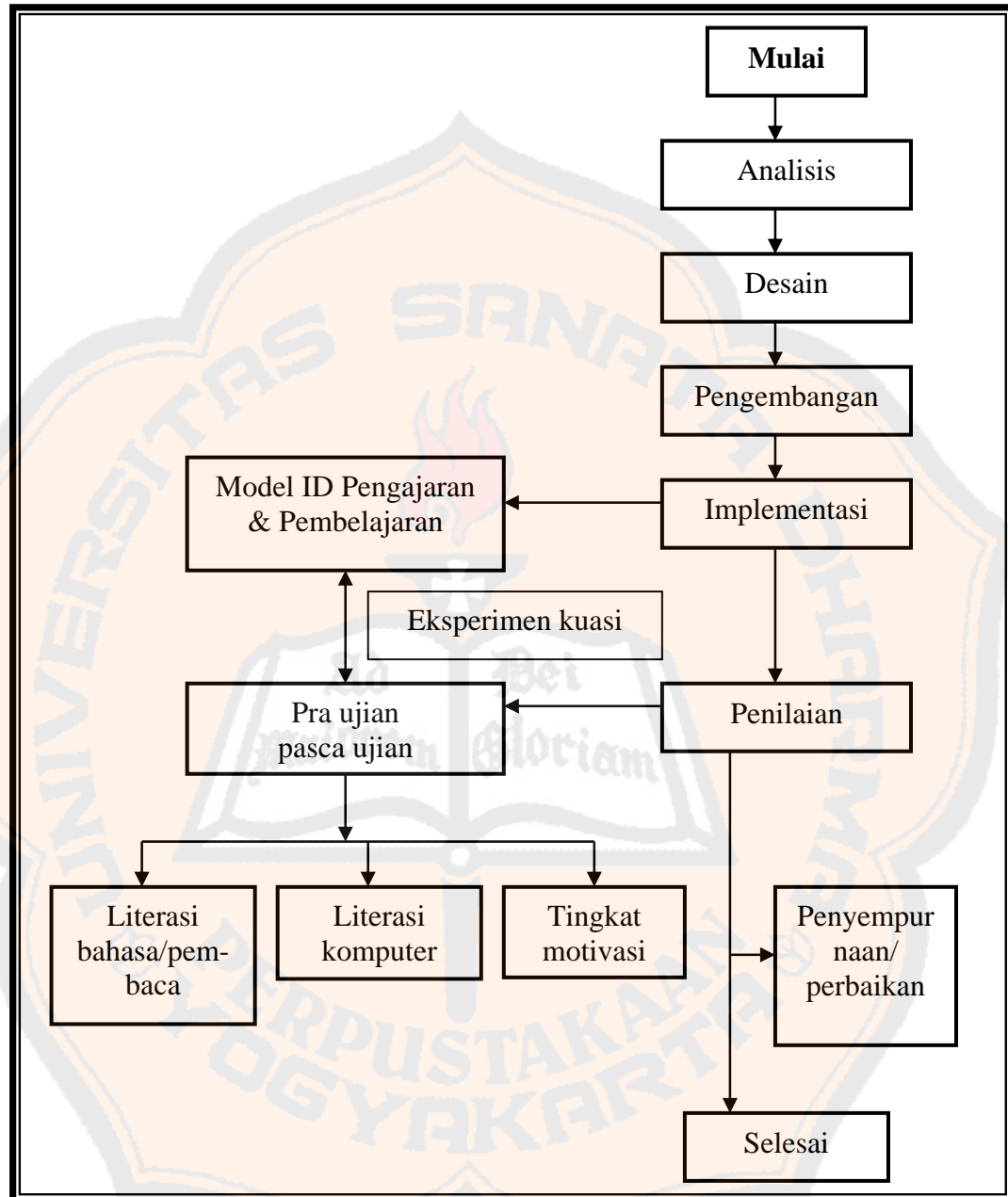
Tahap Kelima : tahap penilaian

Pada tahap ini peneliti ingin mengetahui kesesuaian PowerPoint dengan program pembelajaran. Untuk mengetahui hal itu, penekanan penilaian yaitu pada

3 (tiga) kemampuan. Kemampuan pertama yaitu kemampuan literasi bahasa/pembaca. Hal ini meliputi kesesuaian dengan tujuan instruksional, ketepatan dengan tema yang dipelajari, kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar, keterpahaman media PowerPoint, dan keautentikan media PowerPoint.

Kemampuan kedua berkaitan dengan kemampuan literasi komputer. Hal ini meliputi kemampuan penyaji untuk memperjelas permasalahan yang sedang dibahas, kejelasan gambar/ tulisan/ suara yang ada, kesederhanaan media PowerPoint, dan kombinasi warna. Kemampuan ketiga berkaitan dengan tingkat motivasi, yaitu daya tarik media PowerPoint. Berikut ini peneliti menyajikan secara skematik mulai dari proses implementasi hingga proses penilaian media PowerPoint.

Penilaian dilakukan peneliti sebelum uji coba model. Penilaian ini dilakukan oleh dosen ahli dari Universitas Sanata Dharma dan pengajar dari *All Plus* Alam Bahasa. Para penilai melakukan penilaian dengan mengisi kuesioner penilaian terhadap produk media PowerPoint. Jika hasil penilaian belum memuaskan, peneliti akan melakukan perbaikan untuk menyempurnakan produk PowerPoint. Namun jika hasil kuesioner menunjukkan bahwa media PowerPoint sudah sesuai dengan program pembelajaran di *All Plus* Alam Bahasa, produk tersebut bisa diterapkan di kelas.



Proses Implementasi dan Penilaian Multimedia dalam Pendidikan

3.3 Uji Coba Produk

Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk PowerPoint digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dilihat dari hasil kuesioner penilaian produk PowerPoint yang diisi oleh para subjek coba.

Uji coba produk dilakukan tiga kali; (1) uji ahli, (2) uji terbatas dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk, (3) uji lapangan. Dalam uji coba produk ini memuat desain uji coba, subjek uji coba, jenis data, instrumen pengumpulan data, dan teknis analisis data.

3.3.1 Desain Uji Coba

Peneliti melewati dua tahapan dalam uji coba produk ini. Tahap pertama, uji coba yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma dan pengajar bahasa Indonesia dari *All Plus* Alam Bahasa. Pada tahap kedua, peneliti melakukan uji coba dengan menggunakan media PowerPoint untuk mengajar di kelas. Di sini, peneliti sendiri yang mengajarkan materi.

Sesudah melakukan uji coba, para subjek coba melakukan penilaian terhadap produk PowerPoint. Hasil penilaian tersebut nantinya digunakan oleh peneliti sebagai tolak ukur kelayakan media PowerPoint digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi penutur asing. Berikut adalah kisi-kisi kuesioner yang akan digunakan peneliti sebagai penilaian pengajar di *All Plus* Alam Bahasa dan dosen ahli di Universitas Sanata Dharma.

Tabel 1 Kisi-kisi kuesioner penilaian terhadap produk media PowerPoint

No.	Butir-Butir Penilaian	Jumlah
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional	1
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari	1
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	1
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	1
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara	1
6.	Kesederhanaan media PowerPoint	1
7.	Kombinasi warna	1
8.	Daya tarik media PowerPoint	1
9.	Keautentikan media PowerPoint	1
10.	Keterpahaman media PowerPoint	1

Penilaian peneliti terhadap Produk Media PowerPoint menggunakan skala lima. Untuk lebih jelas, peneliti menyajikan kuesioner secara lengkap di dalam lampiran 4 (untuk dosen ahli) dan lampiran 5 (untuk pengajar di *All Plus Alam Bahasa*).

3.3.2 Subjek Coba

Subjek coba dalam penelitian ini adalah dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, satu pengajar bahasa Indonesia dari *All Plus Alam Bahasa*, dan lima penutur asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*.

3.3.3 Jenis Data

Jenis data pada pengembangan ini berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kualitatif berupa informasi yang diperoleh dari wawancara pengajar dan kuesioner data pembelajar, kemudian peneliti menjelaskan data secara deskriptif. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari kuesioner kebutuhan pengembangan media PowerPoint dan evaluasi berdasarkan penilaian dari para subjek coba yang diperoleh dari kuesioner. Sesudah melakukan penghitungan, peneliti menjelaskan data secara deskriptif.

3.3.4 Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah wawancara dan kuesioner analisis kebutuhan. Wawancara disusun oleh peneliti sendiri. Wawancara ditujukan kepada pengajar yang sudah pernah menggunakan PowerPoint untuk mencari informasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan media PowerPoint di kelas. Wawancara dilakukan peneliti secara informal. Selanjutnya, dibagikan kuisisioner kepada 11 pengajar bahasa Indonesia. Kuesioner bagi pengajar bertujuan untuk mengetahui topik-topik yang sangat perlu dikembangkan dengan PowerPoint. Ada juga kuesioner yang ditujukan kepada pembelajar untuk analisis kebutuhan pembelajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kuesioner ini terdiri dari kuesioner data umum beserta tujuan belajar pembelajar, dan kuesioner kebutuhan belajar.

Selain itu, terdapat kuesioner penilaian yang ditujukan kepada subjek coba, digunakan untuk menilai produk pengembangan media PowerPoint. Hasil penilaian ini nantinya digunakan sebagai dasar untuk menyempurnakan produk pengembangan, berupa media PowerPoint. Berikut adalah kisi-kisi instrumen pengumpulan data tersebut, apabila disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 2
Kisi-kisi wawancara pembuatan dan
penggunaan PowerPoint di kelas

No.	Butir-butir pertanyaan	Jumlah
1.	Pengalaman menggunakan PowerPoint di kelas	1
2.	Topik yang dibuat dengan PowerPoint	1
3.	Alasan pemilihan topik itu	1
4.	Perhatian pengajar terhadap tahapan pembuatan media Powerpoint	1
5.	Tahapan apa saja (pengenalan, pentubian, produksi, review) yang dibuat pengajar	1
6.	Cara penggunaan PowerPoint di kelas	1
7.	Bagaimana media PowerPoint yang baik	1

Secara lengkap peneliti menyajikan ketujuh pertanyaan wawancara berkaitan dengan pembuatan dan penggunaan PowerPoint di Kelas dalam lampiran 1.

**Tabel 3 Kisi-kisi kuesioner
kebutuhan pengembangan PowerPoint**

No.	Butir-butir data	Jumlah
1.	Bertanya jawab tentang nama	1
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal	1
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga	1
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga	1
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif	1
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain	1
7.	Memesan makanan dan mengajak makan	1
8.	Bertanya jawab tentang rasa	1
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	1
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas	1
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)	1
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios	1
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang	1
14.	Bertanya jawab untuk menawarkan (buah)	1
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	1
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi	1
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	1
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi	1
19.	Bertanya jawab di agen travel	1
20.	Memakai imperatif dasar	1
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga	1
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	1
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan	1
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	1
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)	1
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)	1

Peneliti menyajikan kuesioner kebutuhan pengembangan PowerPoint menggunakan skala tiga, yaitu sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP). Untuk lebih lengkap, peneliti menyajikannya di dalam lampiran 2.

**Tabel 4 Kisi-kisi kuesioner
analisis kebutuhan penutur asing tingkat dasar
di *All Plus* Alam Bahasa**

Tabel 4.1 Bagian 1: Data umum dan tujuan belajar pembelajar

No.	Butir-butir data	Jumlah
1.	Nama	1
2.	Umur	1
3.	Sejarah belajar bahasa	1
4.	Pekerjaan	1
5.	Tujuan belajar bahasa Indonesia	1
6.	Dengan siapa akan berkomunikasi	1
7.	Tingkat (level) penguasaan bahasa Indonesia	1
8.	Latar belakang pendidikan	1
9.	Bahasa lain yang dikuasai	1
10.	Keahlian	1
11.	Di mana bahasa Indonesia akan digunakan	1
12.	Ragam bahasa yang diperlukan	1

Kuesioner ini diisi oleh pembelajar sesuai dengan data umum dan tujuan belajar pembelajarnya. Peneliti menyajikan kuesiner secara lengkap di lampiran 3.

Tabel 4.2 Bagian 2: Kebutuhan cara belajar

No.	Butir-butir pernyataan	Jumlah	No.Instrumen
1.	Belajar di kelas	1	1
2.	Aktivitas di kelas	1	2
3.	Cara belajar	1	3
4.	Penggunaan media pembelajaran	1	4
5.	Penggunaan media PowerPoint	1	5

Peneliti menyajikan kuesioner kebutuhan cara belajar dengan memberikan pilihan jawaban di setiap butir pertanyaan. Dari beberapa pilihan jawaban tersebut, pembelajar memilih ya atau tidak. Untuk lebih lengkap, peneliti menyajikan kuesioner kebutuhan cara belajar di lampiran 3.

3.3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti untuk mengolah data adalah analisis deskriptif dan analisis isi. Data yang diperoleh adalah data kuantitatif dan data kualitatif.

Skor-skor yang diperoleh peneliti dari kuesioner pengajar tentang kebutuhan pengembangan PowerPoint dan penilaian produk pengembangan dideskripsikan dengan menggunakan teknik deskriptif rata-rata (*mean*). Peneliti menginterpretasikan dan menghitung *mean* atau rata-rata tingkat kebutuhan dan hasil uji coba produk tersebut kemudian hasilnya dijelaskan secara kualitatif. *Mean* dianalisis peneliti untuk setiap butir pernyataan yang akan dikembangkan dengan PowerPoint. Menurut Nurgiyantoro (2001: 360) berikut adalah rumus

untuk mencari nilai rata-rata kebutuhan pengembangan media PowerPoint dan penilaian produk pengembangan tersebut:

Nilai rata-rata kebutuhan pengembangan media PowerPoint.

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + \dots + X_{11}}{11}$$

keterangan :

\bar{X} = Nilai rata-rata kebutuhan pengembangan media PowerPoint

$X_1 - X_{11}$ = Skor dari 11 pengajar di *All Plus Alam Bahasa*

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2}{2}$$

keterangan :

\bar{X} = nilai produk pengembangan

X_1 = skor dari penilaian pengajar

X_2 = skor dari penilaian dosen

Kriteria untuk pengambilan keputusan terhadap analisis kebutuhan pengembangan PowerPoint adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Kriteria Penilaian kebutuhan pengembangan media PowerPoint

Bobot	Penilaian Sikap
3	Sangat perlu
2	Perlu
1	Tidak perlu

Suatu materi dipandang peneliti sangat perlu dikembangkan dengan PowerPoint jika menurut pengajar topik tersebut lebih menarik dan lebih mampu menjelaskan konsep dengan sajian PowerPoint daripada dengan sajian kartu (gambar) saja. Sementara itu, sebuah topik dipandang peneliti perlu dikembangkan dengan PowerPoint jika menurut pengajar topik tersebut bisa atau memungkinkan disajikan dalam bentuk media selain kartu. Sebuah topik dipandang pengajar tidak perlu dikembangkan dengan PowerPoint jika menurut pengajar kartu (media gambar) saja sudah cukup menjelaskan konsep. Oleh sebab itu, topik-topik yang nantinya akan dibuat PowerPoint oleh peneliti adalah topik-topik yang sangat perlu.

Kriteria yang digunakan peneliti untuk mengambil keputusan terhadap penilaian produk pengembangan sebagai berikut:

Tabel 6 Kriteria penilaian skala sikap

Bobot	Penilaian Sikap
5	Sangat baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat kurang

(Hermawati, 2004: 68)

Data kualitatif diperoleh peneliti dari kuesioner data diri dan tujuan belajar pembelajar dalam pembelajaran bahasa Indonesia dan wawancara pengajar tentang pembuatan dan penggunaan PowerPoint di kelas.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada bab ini peneliti menyajikan paparan dan analisis data mengenai empat hal. *Pertama*, hasil analisis kebutuhan guru yang meliputi; (a) hasil wawancara pembuatan dan penggunaan PowerPoint, (b) hasil kuesioner kebutuhan pengembangan PowerPoint. *Kedua*, hasil analisis kebutuhan pembelajar yang meliputi (a) hasil kuesioner data pribadi dan tujuan belajar, dan (b) hasil kuesioner kebutuhan cara belajar. *Ketiga*, hasil analisis kurikulum. Tahap yang *keempat* adalah hasil uji coba produk pengembangan berdasarkan; (a) penilaian dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, (b) penilaian pengajar bahasa Indonesia dari *All Plus* Alam Bahasa, dan (c) hasil uji coba lapangan oleh peneliti.

4.1 Paparan Hasil Analisis Kebutuhan Guru

Berikut ini peneliti memaparkan hasil analisis kebutuhan guru yang meliputi hasil wawancara dan hasil analisis kuesioner.

4.1.1 Hasil Wawancara Pengembangan PowerPoint

Wawancara ini dilakukan peneliti secara informal untuk mengetahui proses pembuatan dan penggunaan PowerPoint di *All Plus* Alam Bahasa. Berdasarkan hasil wawancara dengan Dra. M.G. Iriani Ali selaku pengajar

bahasa Indonesia di *All Plus Alam Bahasa* pada tanggal 22 Januari 2010, peneliti mengemukakan beberapa hal sebagai berikut:

1. Ibu Iriani pernah membuat dan memakai PowerPoint dalam pembelajaran di kelas.
2. Topik dalam buku 1 yang sudah pernah dibuat PowerPoint dan digunakan adalah topik buah dan topik frekuensi dan aktivitas. Topik buah ada di pelajaran 5 struktur 3, dan topik frekuensi dan aktivitas ada di pelajaran 9 struktur 1. Selain di buku 1, beliau juga membuat PowerPoint untuk buku 3 dan materi-materi spesialisasi.
3. Kedua topik di buku 1 ini dipilih beliau karena pada saat itu Ibu Iriani tidak mempunyai media pembelajaran yang memadai jumlahnya untuk menjelaskan konsep-konsep yang ada. Jadi, beliau berfikir untuk memanfaatkan PowerPoint untuk pembelajaran di kelas. Menurut beliau pembuatan PowerPoint lebih mudah dan cepat daripada pembuatan media gambar. Penggunaan PowerPoint di kelas lebih menarik daripada media gambar. Untuk topik yang abstrak, beliau merasa lebih mudah menjelaskan konsep memakai ilustrasi/ gambar yang disajikan dalam PowerPoint. Selain itu, Di *All Plus Alam Bahasa* tersedia alat untuk membuat dan menampilkan PowerPoint. Ketika menggunakan PowerPoint di dalam kelas, beliau menghubungkan media tersebut ke *link* internet.
4. Ketika Ibu Iriani membuat PowerPoint, beliau tidak memperhatikan tahapan pembuatan media seperti ADDIE. Dalam pembuatan materi yang

disajikan dalam PowerPoint beliau hanya memperhatikan karater belajar dan kemampuan pembelajar.

5. Dalam pembuatan PowerPoint beliau membuat semua tahapan pembelajaran bahasa Indonesia di kelas yang meliputi pengenalan, pentubian, produksi, dan pengulangan konsep.
6. Penggunaan PowerPoint di dalam kelas tergantung pada kecepatan pembelajar. Walaupun beliau membuat semua tahapan, tidak semua *slide* dimunculkan. Menurut pengalaman beliau, PowerPoint menarik digunakan untuk mengenalkan konsep. Hal itu karena pada tahap ini beliau bisa mengarahkan pembelajarnya untuk bermain-main di *link* internet untuk memilih gambar sesuai konsep yang sudah dijelaskan. Penggunaan PowerPoint tidak dilakukan secara mandiri. juga masih menggunakan media gambar untuk tahap pentubian. Jadi, di dalam kelas beliau menggunakan media PowerPoint dan media gambar yang sudah ada.
7. Media PowePoint yang baik adalah media yang sesuai kebutuhan pembelajar dan kemampuan pembelajar. Selain itu, tampilan PowerPoint hendaknya sederhana dan tidak terlalu banyak warna. Semua yang ditampilkan dalam *slide* hendaknya benar-benar mempunyai arti dan membantu mengkonkritkan konsep target. Keterampilan penyaji untuk membuat simbol-simbol yang menjelaskan konsep sangatlah penting. PowerPoint yang dibuat hendaknya bisa dipakai untuk pembelajar berkemampuan rata-rata, di atas rata-rata, maupun kurang. Hal ini bisa disiasati dengan tidak menggunakan semua *slide* di dalam kelas, karena

bagi pembelajar yang kemampuannya di atas rata-rata media ini bisa membosankan.

4.1.2 Hasil Kuesioner Kebutuhan Pengembangan PowerPoint

Kuesioner bertujuan untuk menentukan topik-topik di buku 1 yang nantinya akan dikembangkan dengan PowerPoint. Data didapatkan dengan menggunakan kuesioner seperti yang terlihat pada lampiran, yaitu kuesioner analisis kebutuhan yang dibagikan kepada pengajar bahasa Indonesia, sebanyak sebelas orang, di *All Plus Alam Bahasa*.

Dari sebelas pengajar yang mengisi kuesioner, 9-10 orang berpendapat bahwa ada tiga topik yang sangat perlu dikembangkan dengan PowerPoint. Topik-topik itu adalah bertanya jawab tentang jam dan aktivitas, yang ada di pelajaran 4 struktur 1, bertanya jawab tentang posisi barang yang ada di pelajaran 6 struktur 1, dan bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek) yang ada di pelajaran 10 struktur 1. Berikut ini adalah data lengkapnya.

Tabel 7 Hasil kuesioner kebutuhan pengembangan PowerPoint

No.	Pelajaran	Topik-topik	SP	P	TP
1.	Pel.1 struktur 1	Bertanya jawab tentang nama	1	7	3
2.	Pel.1 struktur 2	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal	0	8	3
3.	Pel.1 struktur 3	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga	2	6	3
4.	Pel.2 struktur 1	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga	4	6	1
5.	Pel.2 struktur 2	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif	3	5	4
6.	Pel.2 struktur 3	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain	3	7	1
7.	Pel.3 struktur 1	Memesan makanan dan mengajak makan	2	6	3
8.	Pel.3 struktur 2	Bertanya jawab tentang “rasa”	3	4	4
9.	Pel.4 struktur 1	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	10	1	0
10.	Pel.4 struktur 2	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas	4	6	1
11.	Pel.4 struktur 3	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)	3	7	1
12.	Pel.5 struktur 1	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios	4	3	4
13.	Pel.5 struktur 2	Bertanya jawab untuk memilih barang	3	7	2
14.	Pel.5 struktur 3	Bertanya jawab untuk menawar (buah)	3	4	4

15.	Pel.6 struktur 1	Bertanya jawab tentang posisi barang	9	2	0
16.	Pel.6 struktur 2	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi	4	6	1
17.	Pel.6 struktur 3	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	5	5	1
18.	Pel.7 struktur 1	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi	2	7	2
19.	Pel.7 struktur 2	Bertanya jawab di agen travel	2	3	6
20.	Pel.8 struktur 1	Memakai imperatif dasar	2	3	6
21.	Pel.8 struktur 2	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga	3	5	3
22.	Pel.9 struktur 1	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	5	6	0
23.	Pel. 9 struktur 2	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan	5	5	1
24.	Pel. 10 struktur 1	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	10	1	0
25	Pel.10 struktur 2	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)	4	5	1
26.	Pel.10 struktur 3	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)	4	6	1

Dari hasil diskusi dengan beberapa guru, peneliti mendapatkan beberapa alasan tentang pentingnya pengembangan media PowerPoint untuk ketiga topik pelajaran tersebut. Pelajaran 4 struktur 1 dianggap sangat perlu dikembangkan dengan media PowerPoint karena keterbatasan jumlah media gambar yang

dimiliki *All Plus* Alam Bahasa untuk menjelaskan konsep target. Pengajar biasanya menggunakan jam digital / alat peraga berbentuk jam dinding / media gambar/ mendikte di papan tulis. Oleh sebab itu, pengembangan media PowerPoint ini sangat perlu dilakukan oleh peneliti.

Untuk pelajaran 6 struktur 1 dan pelajaran 10 struktur 1 alasan dari pengajar hampir sama. Kedua pelajaran ini dipilih peneliti sebagai media pembelajaran yang sangat perlu dikembangkan di *All Plus* Alam Bahasa karena pengajar membutuhkan situasi atau media pembelajaran yang konkret untuk menjelaskan posisi objek dan mendeskripsikan orang atau objek. Media pembelajaran yang biasanya digunakan pengajar di *All Plus* Alam Bahasa Indonesia untuk menjelaskan konsep target di pelajaran 6 struktur 1 dan pelajaran 10 struktur 1 adalah media gambar atau objek langsung. Media gambar ini dibuat dengan memfoto objek atau gambar animasi. Media gambar yang biasa digunakan pengajar sudah bagus namun masih terbatas jumlahnya dan ada beberapa gambar yang terlalu abstrak. Catatan pengajar dalam penggunaan foto sebagai media pembelajaran adalah foto tersebut harus ada penunjuk khusus untuk memfokuskan bagian yang akan dideskripsikan. Penunjuk khusus tersebut bisa berupa anak panah atau keterangan foto. Media gambar yang dimiliki *All Plus* Alam Bahasa belum ada penunjuk khusus sehingga pengajar sendiri yang harus memilih gambar-gambar yang sesuai struktur target dan menentukan sendiri benda yang hendak dideskripsikan pembelajar. Karena terbatasnya media yang ada, pengajar membawa pembelajar langsung ke situasi untuk menjelaskan posisi objek atau mendeskripsikan orang.

Cara ini pun tidak selamanya bisa diterapkan pengajar. Hal tersebut mengingat ada beberapa murid yang tidak mau diajak untuk observasi di luar kelas karena merasa belum percaya diri dan mereka menganggap tidak terlalu sopan untuk mendeskripsikan orang yang mereka lihat secara langsung. Untuk mengatasi hal itu, sangat perlu adanya media pembelajaran yang mampu menghadirkan situasi nyata di luar untuk menjelaskan konsep target. Media pembelajaran tersebut adalah media PowerPoint.

4.2 Hasil Analisis Kebutuhan Pembelajaran

Berikut ini peneliti memaparkan hasil kuesioner data pribadi dan tujuan belajar dan hasil kuesioner kebutuhan cara belajar. Pengambilan data dilakukan pada bulan Februari 2010 – Maret 2010. Selama dua bulan, peneliti membagikan kuesioner kepada tujuh pembelajar asing tingkat dasar yang belajar di *All Plus Alam Bahasa*. Berikut ini adalah hasil analisis kebutuhan pembelajar.

4.2.1 Hasil Kuesioner Data Pribadi dan Tujuan Belajar

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui latar belakang pembelajar dan tujuan belajar bahasa Indonesia. Dari ketujuh pembelajar, peneliti mengetahui bahwa profesi mereka adalah peneliti, mahasiswa, sukarelawan, pembelajar, pekerja kantor. Mereka rata-rata berumur 23 – 42 tahun. Mereka berasal dari Belanda, Jerman, dan Perancis. Mereka belajar bahasa Indonesia untuk berkomunikasi dengan orang Indonesia di kantor dan untuk melakukan wawancara dengan orang di desa.

Dari hasil pembicaraan dengan koordinator masing-masing pembelajar, ketujuh pembelajar ini adalah pemula. Mereka belajar selama 60-90 jam. Karena waktu belajar yang singkat, mereka memerlukan struktur yang singkat, komunikatif, dan jelas. Oleh sebab itu, buku yang bisa mengakomodasi tujuan belajar ketujuh pembelajar ini adalah buku 1.

4.2.2 Hasil Kuesioner Kebutuhan Cara Belajar

Dari data ini peneliti bisa mengetahui beberapa hal dari pembelajar, yaitu cara belajar, tipe gaya belajar, dan media pembelajaran yang diharapkan pembelajar. Ketiga hal penting tersebut diwujudkan dalam 5 (lima) pertanyaan, berikut ini adalah hasilnya.

Ketujuh pembelajar suka belajar di kelas individual dan kelompok kecil. Kelompok kecil di *All Plus* Alam Bahasa terdiri dari 2 orang. Mereka suka dengan pemberian pekerjaan rumah, dua orang pembelajar memberi catatan khusus yaitu pekerjaan rumah tidak terlalu banyak dan berfungsi untuk pengulangan konsep.

4.3 Hasil Analisis Kurikulum

Berikut ini peneliti akan memaparkan kemampuan berbahasa yang akan diperoleh pembelajar di level pemula dengan menggunakan buku 1 yang akan ditempuh dalam waktu 60 jam.

A. Standar Kelulusan

1) Tujuan

Pembelajar terampil bercakap-cakap dengan struktur dasar dalam melakukan kegiatan pokok sehari-hari hidup di Indonesia dalam hal; (a) memperkenalkan diri dan berkenalan dengan orang Indonesia; (b) makan di warung/ ruang makan/ restoran; (c) aktivitas keseharian di *All Plus* Alam Bahasa dan di rumah; (d) berbelanja; (e) transportasi; (f) pergi ke rumah teman; dan (g) berlibur.

B. Standar Isi (Aspek Kebahasaan)

Standar isi berisi struktur atau konsep yang dikuasai pembelajar pada setiap tujuan pembelajaran.

1) Pelajaran 1

Topik yang ada di pelajaran 1 meliputi; (a) salam ketika bertemu; (b) mengenalkan nama; (c) asal negara; (d) alamat tempat tinggal; dan (e) nomor HP.

2) Pelajaran 2

Topik yang ada di pelajaran 2 meliputi; (a) nama-nama barang; (b) kepemilikan barang; (c) harga suatu barang; (d) warna barang-barang; dan (e) meminjam barang orang lain.

3) Pelajaran 3

Topik ini berisi; (a) nama-nama makanan Indonesia; (b) mengajak makan; (c) memilih makanan; (d) *sudah* makan/minum; (e) menawarkan makan; (f) lokasi untuk makan; dan (g) *rasa* makanan.

4) Pelajaran 4

Topik ini berisi; (a) pengenalan konsep waktu; (b) pengenalan aktivitas sehari-hari; (c) durasi melakukan suatu aktivitas; (d) nama-nama hari; (e) pengenalan konsep tanggal; dan (f) pengenalan konsep mulai dan selesai.

5) Pelajaran 5

Topik ini berisi; (a) lokasi belanja; (b) nama barang-barang belanjaan; (c) pengenalan struktur “titip”; (d) memilih barang; (e) struktur untuk menawarkan; (f) nama-nama buah; dan (g) mencoba buah sebelum membeli.

6) Pelajaran 6

Topik ini berisi; (a) pengenalan konsep posisi; (b) menanyakan lokasi; (c) mengenalkan konsep jauh-dekat; dan (d) menanyakan arah menuju ke suatu tempat.

7) Pelajaran 7

Topik ini berisi; (a) nama-nama alat transportasi umum/daerah; (b) mengenalkan konsep “ongkos”; (c) menanyakan lama perjalanan; dan (d) menanyakan fasilitas di alat transportasi.

8) Pelajaran 8

Topik ini berisi struktur-struktur untuk memberi komando kepada orang lain. Pengajar mengenalkan (a) kata kerja untuk komando sederhana; (b) pengenalan struktur “silakan”; (c) pengenalan struktur “tolong”; (d) pengenalan struktur “dilarang”; (e) Pengenalan struktur

imperatif menggunakan "jangan"; (f) pengenalan struktur imperatif "kata sifat + kan".

9) Pelajaran 9

Topik ini berisi; (a) aktivitas hobi; (b) pengenalan struktur frekuensi melakukan hobi; (c) bertanya jawab menggunakan struktur "nantu dan tadi"; (d) bertanya jawab menggunakan struktur "sesudah dan sebelum"; (e) bertanya jawab menggunakan struktur "mengapa/kenapa".

10) Pelajaran 10

Topik ini berisi; (a) kata sifat untuk mendeskripsikan fisik orang; (b) kata sifat untuk mendeskripsikan objek; (d) struktur komparasi untuk membandingkan objek; (e) struktur komparasi untuk membandingkan orang; (f) struktur superlatif untuk objek; (g) struktur superlatif untuk orang.

C. Standar Materi/ Buku

1) Topik

Konteks komunikasi yang dikuasai pembelajar pada setiap pelajaran, yaitu; (a) berkenalan; (b) pinjam barang teman; (c) makan; (d) waktu dan aktivitas sehari-hari; (e) berbelanja; (f) posisi; (g) arah dan transportasi; (h) imperatif; (i) hobi; dan (j) identifikasi orang dan objek.

D. Sinopsis

Sinopsis yang dimaksud peneliti adalah garis besar isi teks yang dijadikan bacaan dalam setiap pelajaran. Topik sinopsis sama dengan topik di setiap pelajaran. Tujuan dari pembuatan sinopsis ini adalah untuk mempermudah penyaji materi menyajikan percakapan yang sesuai dengan konsep target yang diajarkan.

E. Metode Pembelajaran

Metode langsung

Tujuan umum yang ada di kurikulum akan dicapai peneliti melalui beberapa langkah pembelajaran. Langkah-langkah pembelajaran disajikan dalam rencana pembelajaran. Dari tujuan pembelajaran yang sudah ada, peneliti membuat rencana pelaksanaan pembelajaran, untuk selanjutnya ditulis RPP. RPP ini dibuat oleh peneliti sendiri dengan persetujuan dari Kepala Bagian Pengajaran di *All Plus Alam Bahasa*. Hal tersebut dikarenakan peneliti kesulitan mendapatkan RPP milik *All Plus Alam Bahasa*. Atas saran dari Kepala Bagian Pengajaran dan pengalaman peneliti mengajar pembelajar asing, peneliti membuat sendiri RPP untuk pelajaran 4, pelajaran 6, dan pelajaran 10. RPP tersebut peneliti sajikan di dalam lampiran 7.

4.4 Hasil Uji Coba Produk Pengembangan

Berikut ini peneliti sajikan uraian dan analisis dari hasil penilaian pengajar dan proses implementasi produk PowerPoint, dan diskusi peneliti dengan penilai.


4.4.1 Penilaian Pengajar

Penilaian pengajar dilalui peneliti dengan dua tahap. *Pertama*, penilai meminta peneliti mempraktekkan cara mengajar pelajaran 6 dengan menggunakan media PowerPoint. Praktek ini dilakukan oleh peneliti pada tanggal 20 Maret 2010, di *All Plus* Alam Bahasa. Peneliti bertindak sebagai guru yang mengajarkan konsep posisi. Semua dipraktekkan oleh peneliti selama 45 menit.

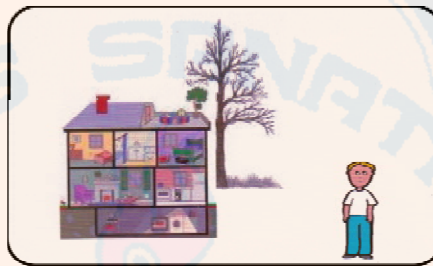
Sesudah praktek, penilai memberikan penilaian terhadap produk PowerPoint. Penilai memberikan penilaian secara tertulis dan secara lisan. Penilaian secara tertulis dilakukan untuk memberi skor pada butir-butir penilaian di setiap pelajaran. Sementara itu, penilaian secara lisan meliputi kelemahan dan kelebihan PowerPoint digunakan pengajar di dalam kelas secara garis besar untuk semua pelajaran. Penilaian secara lisan dilakukan peneliti dengan diskusi bersama penilai. Penilaian dilakukan terhadap ketiga materi yang sudah dibuat peneliti. Berikut ini catatan dari hasil diskusi yang peneliti deskripsikan secara urut berdasarkan penomoran kuesioner penilaian.

1. Pada bagian pertama, media yang dibuat oleh peneliti sudah sesuai dengan tujuan instruksional. Penilai memberi skor 5 untuk pelajaran 4 struktur 1,

pelajaran 6 struktur 1, dan pelajaran 10 struktur 1. Hal tersebut karena peneliti melihat RPP peneliti dan mencocokkan dengan media yang peneliti buat dan hasilnya sesuai.

2. Penilai memberi skor 5 untuk penilaian berkaitan dengan ketepatan media PowerPoint dengan tema. Penilaian ini berlaku untuk pelajaran 4, pelajaran 6, dan pelajaran 10. Hal tersebut karena peneliti melihat tujuan umum di setiap pelajaran dan mencocokkannya dengan pilihan gambar dan struktur target yang ditulis peneliti di *slide-slide* PowerPoint.
3. Penilai memberi skor 4 untuk kesesuaian media PowerPoint dengan taraf berpikir pembelajar. Penilaian ini berlaku untuk pelajaran 4, pelajaran 6, dan pelajaran 10. Pilihan gambar dan struktur target yang ditampilkan peneliti disesuaikan dengan kemampuan berpikir peneliti sebagai pembelajar dengan level pemula. Selain itu, media ini sudah dibuat dan diatur oleh peneliti sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. Jika pengguna media PowerPoint ini membuka setiap *slide-slide* yang ada secara urut dengan mengklik simbol , dia akan mengikuti alur belajar yang sama dengan langkah-langkah pembelajaran yang sudah ada. Jadi, tidak mungkin ada bagian yang terlewatkan oleh peneliti. Media seperti ini sangat membantu bagi guru baru yang belum hafal langkah-langkah pembelajaran di setiap pelajaran. Keuntungan lainnya adalah semua langkah-langkah sudah tersusun dan semua struktur pun sudah ditulis.

4. Untuk butir keempat, penilai memberi skor 5 untuk pelajaran 4 dan pelajaran 10, namun untuk pelajaran 6 penilai memberi skor 3. Hal tersebut karena ada beberapa koreksi pilihan gambar khusus untuk pelajaran 6, yaitu pada pengenalan konsep di luar. Awalnya peneliti memilih gambar di bawah ini untuk menjelaskan "Dia di luar rumah".



Menurut penilai gambar ini tidak menjelaskan struktur target sehingga peneliti mengganti gambar di atas dengan gambar berikut ini. Gambar ini menjelaskan konsep "Adis di luar kamar". Koreksi dari penilai adalah peneliti harus lebih cermat memilih gambar-gambar yang sesuai konsep target, dan jangan sampai membingungkan pembelajar.



5. Butir kelima berkaitan dengan kejelasan gambar/ tulisan/ suara. Penilai memberi skor 2, untuk pelajaran 4, pelajaran 6, dan pelajaran 10. Ini adalah koreksi untuk semua pelajaran. Penilai memberikan koreksi pada video percakapan. Video pada percakapan 4, percakapan 6, dan percakapan 10 sebaiknya dilengkapi dengan teks yang berisi dialog tokoh

pada saat sedang berbicara. Hal tersebut dirasa penilai akan membantu pembelajar untuk lebih memahami isi dialog karena sambil mendengarkan pembelajar juga membaca teks. Selain itu, koreksi juga ditujukan pada rekaman suara yang terdapat pada *slide-slide* pengenalan konsep. Di pelajaran 4 ada beberapa rekaman suara yang tidak bisa dibuka. Hal ini hanyalah kesalahan teknis, dan peneliti bisa langsung membetulkannya. Kesalahan teknis berkaitan dengan suara bisa dihindari dengan tidak mengganti nama file dan mengecek kembali semua *hiperlink* sesudah mengkopi data atau sesudah proses *burning*.

6. Penilaian berkaitan dengan kesederhanaan PowerPoint peneliti mendapat skor 2, untuk semua pelajaran. Kesederhanaan PowerPoint yang dimaksud peneliti adalah kesederhanaan PowerPoint dari segi tampilan setiap *slide-slide*, pemilihan warna, dan muatan isi PowerPoint yang tidak terlalu banyak. Namun, penilai memberikan penilaian tidak hanya dari segi itu. Dari butir ini penilai memberi penilaian dari 3 hal. *Pertama*, dari segi tampilan setiap *slide-slide*, pemilihan warna, dan muatan isi PowerPoint sudah baik. *Kedua*, penilai melihat dari segi kesederhanaan penggunaan PowerPoint di dalam kelas. Hal ini berkaitan dengan kemampuan tenaga pengajar di *All Plus Alam Bahasa* untuk menggunakan PowerPoint. Media PowerPoint ini tidak sederhana di dalam penggunaannya. Penggunaan media PowerPoint ini memerlukan tenaga pengajar yang ahli menggunakan PowerPoint. Faktor keahlian guru menggunakan komputer mutlak dikuasai. Kenyataan yang terjadi di *All Plus Alam Bahasa* adalah

belum banyak tenaga pengajar yang bisa menggunakan PowerPoint. Hal tersebut sudah dibuktikan pada *workshop* 1 penggunaan media PowerPoint yang sudah diadakan Ibu Iriani di *All Plus* Alam Bahasa. Ketika *workshop* itu berlangsung, bisa dilihat bahwa banyak tenaga pengajar belum bisa menggunakan PowerPoint. Oleh sebab itu, sosialisasi dan pelatihan penggunaan media PowerPoint sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia juga sangat penting dilakukan oleh bagian pengajaran di *All Plus* Alam Bahasa dengan bantuan peneliti. *Ketiga*, penilaian berkaitan dengan kesederhanaan untuk membawa media ini ke mana-mana. Media ini dipandang sebagai media yang ringkas misalnya untuk dibawa ke luar kota. Dengan adanya media PowerPoint ini, tenaga pengajar yang bertugas mengajar di kota lain atau di tempat lain yang tidak ada fasilitas papan tulis tidak kerepotan dengan banyaknya media kartu yang harus dibawa ke lokasi belajar.

7. Produk PowerPoint berkaitan dengan kombinasi warna mendapat skor 5, untuk semua pelajaran. Pada butir ini penilai tidak memberi komentar apapun.
8. Pada butir kedelapan yang berkaitan dengan daya tarik media PowerPoint penilai memberi skor 5, untuk semua pelajaran. Hal tersebut karena media PowerPoint adalah satu bentuk media baru di *All Plus* Alam Bahasa. Harapannya media ini bisa memperkaya jenis media pembelajaran di *All Plus* Alam Bahasa dan juga bisa menjadi pilihan variasi belajar pembelajar. Namun penilai berpikir bahwa penilaian tentang ketertarikan

terhadap sesuatu adalah subjektif. Jadi, sangat mungkin pada butir ini banyak perbedaan penilaian.

9. Penilai memberi skor 5 untuk keautentikan media PowerPoint, untuk semua pelajaran. Hal tersebut karena media ini asli buatan peneliti dan bukan saduran. Selain itu, isi dari materi yang ada di media PowerPoint ini dapat dipercaya kebenarannya karena memang sesuai dengan buku 1 milik *All Plus* Alam Bahasa.
10. Untuk keterpahaman media PowerPoint, penilai memberi skor 4 bagi pelajaran 4 dan pelajaran 10, dan skor 3 bagi pelajaran 6. Kesederhanaan, dan kejelasan gambar sangat mempengaruhi keterpahaman PowerPoint untuk itu peneliti perlu lebih cermat memilih gambar yang sangat sesuai untuk menjelaskan konsep, seperti contohnya di pelajaran 6.

4.4.2 Penilaian Dosen Ahli dari Universitas Sanata Dharma

Penilaian terhadap media pembelajaran PowerPoint berlangsung pada tanggal 25 Agustus 2010. Penilaian ini dilakukan peneliti sesudah melakukan revisi produk tahap 1 dan uji coba lapangan skala kecil sebanyak 2 kali. Hal tersebut karena keterbatasan waktu dosen untuk melakukan penilaian. Namun, hal itu tidak mengurangi keabsahan penilaian.

Dosen penilai adalah dosen dari Universitas Sanata Dharma yang merupakan dosen BIPA dan sering menggunakan media PowerPoint di dalam pembelajaran di kelas. Beliau adalah Bapak Setya Tri Nugraha, S.Pd., M.Pd. Penilaian ini dilakukan beliau secara tertulis dengan mengisi kuesioner

penilaian. Berikut ini adalah skor yang diberikan dosen ahli terhadap produk media PowerPoint.

1. Butir pertama berkaitan dengan kesesuaian dengan tujuan instruksional media PowerPoint ini mendapat skor 5
2. Butir kedua berkaitan dengan ketepatan tema yang dipelajari pembelajar, media PowerPoint ini mendapat skor 5
3. Butir ketiga berkaitan dengan taraf berpikir pembelajar media PowerPoint ini mendapat skor 4
4. Butir keempat berkaitan dengan keberadaan media PowerPoint untuk memperjelas permasalahan/topik yang sedang dibahas, media ini mendapat skor 4
5. Butir kelima berkaitan dengan kejelasan gambar/ tulisan/ suara media PowerPoint ini mendapat skor 4
6. Butir keenam berkaitan dengan kesederhanaan media PowerPoint, media PowerPoint ini mendapat skor 4
7. Butir ketujuh berkaitan dengan kombinasi warna media PowerPoint ini mendapat skor 4
8. Butir kedelapan berkaitan dengan daya tarik media PowerPoint ini mendapat skor 5
9. Butir kesembilan berkaitan dengan keautentikan media PowerPoint ini mendapat skor 5
10. Butir kesepuluh berkaitan dengan keterpahaman media PowerPoint ini mendapat skor 4

Berikut ini akan peneliti sajikan nilai akhir yang diperoleh dari kedua penilai, yaitu pengajar di *All Plus* Alam Bahasa dan di *All Plus* Alam Bahasa.

**Tabel 8 Data hasil penilaian media PowerPoint
Pelajaran 4 struktur 1**

No.	Komponen yang dinilai	\bar{X}	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional	5	Sangat baik
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari	5	Sangat baik
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Baik
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4.5	Baik
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara	3	Cukup
6.	Kesederhanaan media PowerPoint	3	Cukup
7.	Kombinasi warna	4.5	Baik
8.	Daya tarik media PowerPoint	5	Sangat baik
9.	Keautentikan media PowerPoint	5	Sangat baik
10.	Keterpahaman media PowerPoint	4	Baik

Tabel 9 Data hasil penilaian media PowerPoint
Pelajaran 6 struktur 1

No.	Komponen yang dinilai	\bar{X}	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional	5	Sangat baik
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari	5	Sangat baik
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Baik
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	3.5	Cukup
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara	3	Cukup
6.	Kesederhanaan media PowerPoint	3	Cukup
7.	Kombinasi warna	4.5	Baik
8.	Daya tarik media PowerPoint	5	Sangat baik
9.	Keautentikan media PowerPoint	5	Sangat baik
10.	Keterpahaman media PowerPoint	4	Baik

Tabel 10 Data hasil penilaian media PowerPoint
Pelajaran 10 struktur 1

No.	Komponen yang dinilai	\bar{X}	Keterangan
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional	5	Sangat baik
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari	5	Sangat baik
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar	4	Baik
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas	4.5	Baik
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara	3	Cukup
6.	Kesederhanaan media PowerPoint	3	Cukup
7.	Kombinasi warna	4.5	Baik
8.	Daya tarik media PowerPoint	5	Sangat baik
9.	Keautentikan media PowerPoint	5	Sangat baik
10.	Keterpahaman media PowerPoint	4	Baik

Semua saran dan kritik dari penilai sudah peneliti tindaklanjuti dengan melakukan revisi produk. Revisi produk meliputi penambahan teks pada video rekaman di setiap pelajaran dan pemilihan gambar yang menjelaskan konsep target untuk pelajaran 6 struktur 1.

4.4.3 Hasil Uji Coba Lapangan

Pada bagian ini peneliti memaparkan hasil uji coba lapangan yang telah dilakukan sebanyak dua kali sesudah penilaian dari pengajar dan revisi produk. Uji coba produk yang pertama adalah untuk pelajaran 6 struktur 1.

Produk diterapkan di dalam kelas kepada pembelajar asal Jerman berumur 25 tahun, bernama *Maryam Obst*. Penelitian ini dilakukan pada hari Rabu, tanggal 21 April 2010, pukul 07.00 sampai dengan 09.00 WIB.

Pembelajar adalah tipe pembelajar visual. Sejak pertama belajar, dia tidak melakukan produksi bagus. Hal tersebut karena di lingkungan kerjanya, dia jarang menggunakan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi. Pembelajar akan bekerja di Indonesia selama 6 bulan di pabrik tekstil di daerah Bantul. Pembelajar menguasai beberapa bahasa, antara lain bahasa Jerman, bahasa Inggris, bahasa Perancis, bahasa Spanyol, dan bahasa Cina.

Dalam proses pembelajaran di kelas menggunakan PowerPoint, peneliti tidak menggunakan semua tahapan pentubian. Jadi, dari 3 *slide* di setiap konsep, peneliti hanya menggunakan 2 *slide* saja. Hal tersebut mengingat kemampuan pembelajar yang normal dan cepat sekali menangkap konsep. Namun, di tahap pentubian peneliti menggunakan semua *slide* yang ada, dan bergantian bertanya jawab dengan pembelajar untuk mengendapkan konsep tersebut di pikiran pembelajar.

Pada tahap produksi, pembelajar merasa senang karena harus bertanya dengan gurunya untuk bisa melengkapi posisi benda-benda di ruang tamu. Ketika melakukan wawancara dengan gurunya, pembelajar masih membuka catatannya. Hal tersebut dikarenakan pembelajar lupa beberapa konsep target, seperti pojok, samping, dan tengah.

Dari wawancara menggunakan struktur target, pembelajar berhasil menomori semua posisi benda sesuai dengan jawaban guru dengan betul.

Untuk selanjutnya, tahap pengulangan, peneliti menggunakan semua *slide* yang ada. Sebelum memulai latihan mendengarkan, peneliti menjelaskan bahwa pembelajar akan mendengarkan deskripsi letak suatu barang lalu tugas pembelajar adalah menggambarkan posisi benda itu dalam waktu yang terbatas. Setiap rekaman deskripsi diperdengarkan oleh peneliti sebanyak 2 kali. Dari proses ini peneliti melihat antusiasme dari pembelajar. Dia merasa tertantang melakukan tugas ini. Akhirnya pembelajar melakukan tugas ini dengan baik, semua gambar yang dia buat betul semua dan menceritakan kembali hasil simakannya dengan baik. Di akhir sesi pembelajar meminta izin untuk bisa memiliki media PowerPoint ini. Dia akan menggunakan media PowerPoint ini untuk latihan menyimak lagi.

Setelah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan lembar penilaian kepada pembelajar. Pembelajar memberi nilai 3 yang berarti bahwa media ini **baik** digunakan pembelajar di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing di tingkat dasar. Menurut pembelajar media PowerPoint ini menarik dan bisa membantu dia untuk belajar. Selain itu, di dalam media PowerPoint tersedia rekaman video yang bisa digunakan pembelajar untuk praktek mendengarkan dan atau melihat rekaman video. Rekaman video yang tersedia diatur dengan kecepatan tertentu. Hal tersebut menuntut pembelajar berfikir cepat untuk menyelesaikan soal mendengarkan. Akhirnya hal itu juga berdampak pada keantusiasan dan ketertarikan pembelajar terhadap media PowerPoint.

Sesudah uji coba pertama peneliti melakukan revisi pada bagian *hiperlink* menuju ke teks soal dalam bentuk MS.Word. Hal ini peneliti lakukan pada topik deskripsi objek.

Uji coba produk yang kedua peneliti terapkan kepada pembelajar asal Italia, berumur 58 tahun, bernama *Anna Maria Berta*. Penelitian ini berlangsung tanggal 29 Juli 2010. Pembelajar adalah seorang misionaris katolik yang akan bekerja di Jakarta selama 3 minggu. Pembelajar belajar di Alam Bahasa selama 5 minggu dan mulai dari tingkat pemula. Beliau hanya menguasai bahasa Italia, bahasa Spanyol, dan bahasa Portugis. Jadi, selama pembelajaran di kelas, pengajar betul-betul menerapkan metode langsung. Karena alasan itu, peneliti memilih pembelajar sebagai subjek penelitian.

Walaupun pembelajar tidak mampu berbahasa Inggris, kecepatan pembelajar untuk menangkap konsep baru tergolong normal. Peneliti menerapkan topik deskripsi orang dan obyek untuk uji coba produk PowerPoint. Di sini, peneliti bertindak sebagai pengajar.

Peneliti memulai pelajaran pada pukul 08.00 WIB dengan topik deskripsi orang dan objek. Peneliti mulai membuka tiap-tiap *slide* secara urut sampai dengan tahap pengulangan konsep. Pembelajar melakukan semua aktivitas dan tugas-tugas yang sudah ada di PowerPoint (bertanya jawab dengan guru, membuat cerita deskripsi dari gambar, membuat dialog dari situasi, menyimak video).

Peneliti melakukan pembelajaran ini secara perlahan sesuai dengan kondisi pembelajar saat itu. Hal tersebut mengingat sikap pembelajar yang

sering lupa dengan kata-kata. Jika peneliti melihat pembelajar belum menguasai konsep, peneliti melakukan beberapa pengulangan *slide*. Hal ini sangat membantu pembelajar untuk pengendapan konsep. Dari pengamatan peneliti, mulai tahap pengenalan konsep sampai produksi tidak ada masalah. Pembelajar terbantu dengan adanya gambar-gambar yang langsung menjelaskan struktur target, anak panah yang ada juga sangat membantu. Pengamatan peneliti diperkuat dengan pernyataan dari pembelajar yang mengaku suka dengan gambar-gambar yang ada di setiap *slide*, terutama gambar-gambar orang.

Tahapan selanjutnya adalah tahap pengulangan konsep. Sebelum menyimak, peneliti memberikan informasi tentang topik di percakapan tersebut dan jumlah pemain yang ada. Hal tersebut sama dengan yang peneliti lakukan ketika uji coba pertama dengan *Maryam Obst*. Ketika Ibu *Anna Maria Berta* melakukan proses menyimak yang ada di tahap pengulangan konsep, pembelajar kesulitan memahami percakapan tersebut secara jelas. Setelah peneliti meminta pembelajar menceritakan kembali isi percakapan, pembelajar hanya bisa menceritakan secara garis besar saja. Berikut ini adalah catatan peneliti berdasarkan paparan pembelajar.

Orang perempuan datang ke rumah Wisnu. Dia pakai kacamata, rambutnya ikal, masih muda.

Peneliti mentargetkan pembelajar untuk menceritakan kembali isi percakapan 10 sebagai berikut;

Hari Minggu sore Mona, pacar Wisnu datang dari Medan. Wisnu sedang mandi. Stefan buka pintu lalu bilang kepada Pak Darto ada orang mencari Wisnu. Stefan tidak tahu Mona. Stefan deskripsi Mona kepada Pak Darto. Dia bilang tamu itu perempuan, tinggi, rambutnya ikal, masih muda, dan pakai kacamata.

Dari data di atas, peneliti bisa menyimpulkan bahwa hasil interpretasi pembelajar terhadap materi menyimak sangat kurang. Hal tersebut terbukti dari sedikitnya kata yang pembelajar pakai untuk menceritakan kembali isi percakapan. Kekurangannya adalah pembelajar hanya memaparkan konsep deskripsi dan tidak memaparkan situasi yang ada.

Sesudah proses pembelajaran selesai, peneliti memberikan lembar penilaian kepada pembelajar terhadap produk PowerPoint. Pembelajar menilai media ini **baik**. Pembelajar sangat suka dengan media PowerPoint ini karena gambar-gambarnya jelas dan membantu pembelajar untuk mengerti konsep yang ada. Namun, pembelajar mengaku kesulitan mengerti isi percakapan dari kegiatan menyimak. Berdasarkan pengamatan peneliti, hal tersebut karena pembelajar sulit membagi fokus antara mendengarkan percakapan, melihat gerakan pemain, dan membaca teks yang ada. Dengan melakukan kegiatan menyimak, pembelajar dituntut melakukan tiga kegiatan sekaligus, yaitu mendengarkan, membaca, dan melihat. Hal tersebut menyebabkan pembelajar merasa bingung untuk membagi fokus dan cenderung hanya menangkap sedikit informasi. Ketika pembelajar menceritakan kembali isi percakapan

yang dia simak, sikap pembelajar adalah berbicara sambil memejamkan matanya. Hal tersebut dia lakukan untuk membantu dia mengingat-ingat kembali gerakan setiap pemain sehingga dia bisa menceritakan secara garis besar isi percakapan yang sudah disimaknya. Sikap pembelajar ini membuktikan bahwa keberadaan gambar gerak sangat membantu untuk memahami konsep target.

Kenyataan yang terjadi pada pembelajar dengan kemampuan di bawah normal adalah media PowerPoint paling bagus digunakan pada tahap pengenalan, pentubian, dan produksi karena gambar-gambar yang disediakan sudah dirancang khusus untuk menjelaskan konsep target dan gambar ditata sesuai dengan tingkat kesulitan pemahaman sehingga media PowerPoint membantu pembelajar mengerti konsep target. Sementara itu, pada tahap pengulangan konsep, khususnya menyimak, sulit diselesaikan pembelajar.

Kesulitan dari segi terbatasnya waktu yang dialami oleh pembelajar dengan kemampuan di bawah normal justru menjadi tantangan bagi pembelajar dengan kemampuan normal, seperti *Maryam Obst*. Bagi pembelajar dengan kemampuan normal, media PowerPoint ini lebih disukai pada tahap produksi dan pengulangan konsep. Selain itu, faktor usia dan latar belakang penguasaan bahasa asing sangat mempengaruhi daya ingat dan kecepatan menangkap konsep baru. Semakin muda umur seseorang saat belajar bahasa asing, semakin mudah dia untuk mengingat kata-kata baru dan menyimpannya di dalam memori. Selain itu, semakin banyak pajaran bahasa

asing yang dikuasai pembelajar, semakin cepat pembelajar menangkap konsep baru di bahasa asing lain.

Fungsi media PowerPoint untuk pembelajar dengan kemampuan belajar di bawah normal adalah pengkonkrit konsep target. Hal itu diwujudkan peneliti dengan gambar-gambar sesuai struktur target dan langkah-langkah pembelajaran yang sudah disusun secara urut sesuai tingkat berpikir pembelajar. Sementara itu untuk pembelajar normal, media PowerPoint berfungsi untuk menyediakan berbagai macam latihan yang tidak bisa disediakan dengan media kartu saja. Dengan adanya media PowerPoint pengajar leluasa untuk memanfaatkan rekaman atau video untuk latihan mendengarkan dan menyimak. Kelebihan lainnya adalah media PowerPoint menyediakan fasilitas bagi pengajar untuk mengatur waktu di setiap aktivitas yang akan dilakukan pembelajar.

Sesudah mendapatkan penilaian dari pembelajar, peneliti melakukan revisi untuk bagian teks rekaman. Pembelajar menilai teks pada rekaman video terlalu kecil. Oleh sebab itu, peneliti melakukan revisi untuk lebih memperjelas teks tersebut.

Peneliti juga menerapkan media pembelajaran PowerPoint di kelas besar, di *All Plus Alam Bahasa*. Penerapan media ini berlangsung sesudah peneliti mendapatkan penilaian dari dosen ahli dan melakukan revisi produk tahap kedua.

Produk ini diterapkan peneliti pada tiga pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa* pada tanggal 28 Agustus 2010. Subjek uji coba adalah

tiga mahasiswa yang berasal dari Universitas Leiden, Belanda. Peneliti mengajarkan topik jam dan aktivitas di pelajaran 4 struktur 1 dengan menggunakan media PowerPoint. Peneliti menggunakan viewer dan *screen proyektor* untuk menampilkan *slide-slide* di PowerPoint.

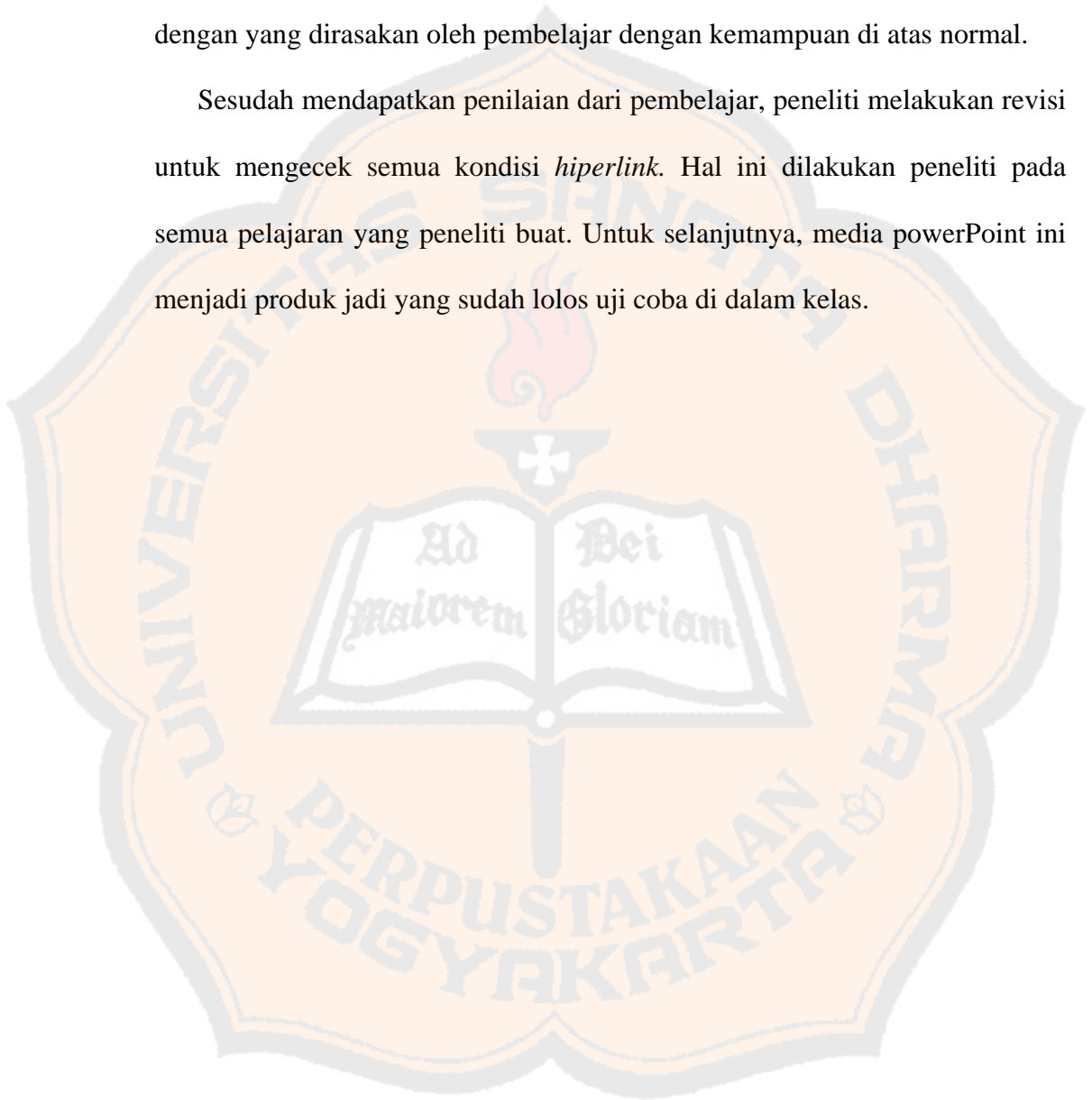
Subjek uji coba kali ini bernama *Lex*, *Bo*, dan *Anne*. Ketiganya mempunyai kemampuan normal. Dari ketiga mahasiswa itu, *Lex* paling pintar. Karena orang tua *Lex* berasal dari Indonesia dan Belanda. Selain itu, dia juga sudah sering mendengar ibunya berbahasa Indonesia, namun dia tidak pernah memakai bahasa Indonesia untuk berbicara. Hal ini mempengaruhi kecepatannya menangkap konsep dan kemudahannya untuk mengingat kata baru.

Sesudah peneliti mengenali karakter belajar ketiga pembelajar, peneliti memutuskan tidak menggunakan semua *slide* yang ada. Teknik penggunaan media yang peneliti gunakan di kelas ini sama dengan teknik penggunaan media di kelas *Maryam Obst*.

Penilai meminta komentar dari ketiga pembelajar terkait dengan media PowerPoint sesudah selesai mengajar. Pembelajar mengakui secara keseluruhan media ini menarik dan tampilannya mudah dimengerti. Untuk tahap pengenalan, *Lex* berpikir bahwa media ini kurang komunikatif karena fokus dari pembelajaran adalah pengajar. Menurut peneliti hal ini dikarenakan fleksibilitas penggunaan media ini berbeda dengan fleksibilitas penggunaan media kartu. Pembelajar dalam kelas grup sudah terbiasa menggunakan media kartu dalam pembelajaran. Media kartu ini bisa langsung dipegang dan

digunakan pembelajar sedangkan media PowerPoint hanya bisa dilihat oleh pembelajar. Namun pada tahap produksi dan pengulangan konsep media PowerPoint membantu lancarnya proses pembelajaran. Hal tersebut sama dengan yang dirasakan oleh pembelajar dengan kemampuan di atas normal.

Sesudah mendapatkan penilaian dari pembelajar, peneliti melakukan revisi untuk mengecek semua kondisi *hiperlink*. Hal ini dilakukan peneliti pada semua pelajaran yang peneliti buat. Untuk selanjutnya, media powerPoint ini menjadi produk jadi yang sudah lolos uji coba di dalam kelas.



BAB V

PENUTUP

Pada bagian ini peneliti menyajikan beberapa hal, yaitu; (1) kajian terhadap produk yang telah peneliti buat, (2) implikasi, (3) saran-saran, dan (4) kesimpulan.

5.1 Kajian Produk yang telah Dibuat

Peneliti membuat media pembelajaran berupa media PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*. Produk tersebut sudah melewati proses penilaian dari dosen ahli bahasa Indonesia di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dan pengajar bahasa Indonesia di *All Plus Alam Bahasa*, serta uji coba lapangan kepada lima pembelajar asing tingkat dasar. Berikut ini peneliti paparkan kajian terhadap produk tersebut.

5.1.1 Kajian Produk Media PowerPoint dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar

Pengembangan produk media PowerPoint dibuat peneliti berdasarkan materi di buku 1. Pembuatan media ini dimaksudkan peneliti supaya pembelajar asing tingkat dasar mudah memahami materi di pelajaran 4 struktur 1, pelajaran 6 struktur 1, dan pelajaran 10 struktur 1, juga meningkatkan keantusiasan dan ketertarikan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Peneliti menggunakan model pengembangan (*research and development*)/R&D yang merujuk pada teori Borg dan Gall. Peneliti menggunakan langkah pertama sampai ketujuh dari penelitian R&D tanpa mengurangi esensi dari penelitian tersebut. Model pengembangan yang peneliti terapkan adalah melakukan analisis produk yang sudah ada, membuat draf 1 pengembangan produk, melakukan validasi ahli, revisi, uji coba lapangan skala kecil, revisi produk, membuat draf 2 pengembangan produk, uji coba lapangan skala besar, dan produk akhir.

Kegiatan pertama yang dilakukan peneliti yaitu analisis kebutuhan pengajar dan pembelajar. Analisis kebutuhan pengajar menggunakan instrumen wawancara dan kuesioner. Wawancara dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang proses pembuatan dan penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia. Sementara itu, kuesioner digunakan peneliti untuk mendapatkan informasi tentang topik-topik yang sangat perlu dikembangkan dengan media PowerPoint. Selanjutnya, peneliti melakukan analisis kebutuhan kepada pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus* Alam Bahasa. Instrumen yang peneliti gunakan adalah kuesioner. Kuesioner tersebut untuk mengetahui informasi tentang data diri pembelajar dan cara belajar pembelajar.

Sesudah peneliti melakukan analisis kebutuhan, kegiatan selanjutnya adalah mengembangkan media PowerPoint. Pengembangan media ini mengacu pada topik-topik yang sangat perlu dikembangkan dari buku 1. Dari hasil kuesioner analisis kebutuhan pengajar, peneliti memperoleh tiga topik pelajaran yang sangat perlu dikembangkan dengan media PowerPoint. Topik-topik

pelajaran tersebut adalah pelajaran 4 struktur 1, pelajaran 6 struktur 1, dan pelajaran 10 struktur 1. Untuk masing-masing pelajaran, media gambar tersebut terdiri dari empat tahap untuk setiap strukturnya, yaitu (1) tahap pengenalan, (2) tahap pentubian, (3) tahap produksi, dan (4) tahap pengulangan konsep.

Uji coba produk dilakukan dengan dua tahap, yaitu (1) tahap penilaian yang dilakukan oleh pengajar di *All Plus Alam Bahasa* dan dosen ahli bahasa Indonesia dari Universitas Sanata Dharma; dan (2) tahap uji coba lapangan. Uji coba produk dilakukan oleh peneliti sebanyak tiga kali dengan menerapkan media PowerPoint untuk pembelajar di kelas kecil dan di kelas besar. Subjek uji coba sebanyak lima orang dengan kompetensi di bawah normal, normal, dan di atas normal. Kelima subjek uji coba juga mendapat kesempatan untuk menilai kelayakan media PowerPoint digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di *All Plus Alam Bahasa*.

Dari hasil uji coba produk yang peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan bahwa pengembangan media PowerPoint ini layak (baik) digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Media PowerPoint dinilai dapat membantu mempermudah pembelajar dalam memahami materi, menimbulkan keantusiasan pembelajar bahasa Indonesia tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*.

5.2 Implikasi

Pengembangan media PowerPoint bisa dimanfaatkan untuk pembelajaran bahasa Indonesia bagi pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*, karena pengembangan ini dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan di *All*

Plus Alam Bahasa. Selain itu, peneliti membuat media ini berdasarkan metode langsung yang diterapkan di *All Plus Alam Bahasa* dan materi di buku 1 sebagai acuan pengembangan media.

Jika media PowerPoint ini akan digunakan untuk mengajar di lembaga lain, pengguna media ini harus memperhatikan beberapa hal berikut:

- 1) Pengguna harus memastikan kesesuaian media PowerPoint dengan tujuan instruksional yang akan dipelajari.
- 2) Pengguna harus memastikan tahap-tahap pembelajaran yang dipakai di lembaga tersebut dengan tahap-tahap pembelajaran yang dipakai di *All Plus Alam Bahasa*. Hal tersebut mengingat media PowerPoint ini peneliti buat secara urut sesuai tahapan pembelajaran yang ada di *All Plus Alam Bahasa*.
- 3) Pengguna harus memastikan kesesuaian metode pembelajaran yang diterapkan di lembaga tersebut dengan metode langsung milik *All Plus Alam Bahasa*.
- 4) Pengguna harus memastikan kesesuaian media PowerPoint dengan taraf berfikir pembelajar.

5.3 Saran-Saran

Saran-saran dalam pengembangan media PowerPoint ini terdiri dari dua hal, yaitu (1) saran pemanfaatan produk, dan (2) saran untuk keperluan pengembangan lebih lanjut.

5.3.1 Saran Pemanfaatan Produk

Saran-saran yang perlu peneliti kemukakan untuk pemanfaatan produk pengembangan ini terkait dengan lima hal, yaitu (1) metode pembelajaran, (2) ketersediaan media pendukung, (3) pengajar, (4) pembelajar, dan (5) lingkungan. Berikut ini peneliti sajikan penjelasan lebih lengkap berkaitan dengan hal-hal yang perlu pengguna media (pengajar dan atau pembelajar) perhatikan untuk memanfaatkan produk PowerPoint.

1) Metode pembelajaran

Produk media PowerPoint ini hendaknya digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk pembelajar asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*. Hal tersebut karena media pembelajaran ini dibuat berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diterapkan di *All Plus Alam Bahasa*. Selain itu, media ini dibuat berdasarkan materi di buku 1 milik *All Plus Alam Bahasa* dengan menerapkan metode langsung.

2) Ketersediaan media pendukung

Untuk menampilkan *slide-slide* di PowerPoint, pengguna disarankan menggunakan komputer/laptop yang sudah ada *software microsoft PowerPoint 2003*. Selain itu, komputer/laptop tersebut minimal dilengkapi *winamp/windows media player/media player classic* untuk mendengarkan dan menyimak video rekaman. Sedangkan untuk

penggunaan di kelas besar/grup, pengguna memerlukan alat pendukung lainnya yaitu viewer dan *screen proyektor*.

3) Pengajar

Penggunaan media PowerPoint menuntut pengguna, dalam hal ini pengajar, yang mampu mengoperasikan media PowerPoint. Saran peneliti adalah pengajar mempelajari terlebih dahulu sistematika penyajian media ini sebelum mempraktekan di dalam kelas. Hal tersebut berguna untuk mengecek setiap komponen yang ada di PowerPoint seperti *hiperlink*, suara, kejelasan gambar. Selain itu, pengajar yang sering berlatih menggunakan media PowerPoint akan hafal sistematika penyajian media ini. Akibatnya pengajar mudah menentukan *slide-slide* mana yang perlu ditampilkan ke pembelajar.

4) Pembelajar

Media ini bisa digunakan untuk kompetensi pembelajar di bawah normal, normal, atau pun di atas normal dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

a. Pembelajar berkompetensi di bawah normal

Media PowerPoint ini bisa digunakan pembelajar untuk pengulangan konsep. Pembelajar di bawah normal bisa mengklik ikon



maka setiap *slide* akan tampil secara urut sesuai tahapan pembelajaran.

b. Pembelajar berkompetensi normal dan di atas normal

Pembelajar dengan kemampuan ini bisa menggunakan media PowerPoint sesuai kebutuhan mereka. Terlebih dahulu mereka mempelajari petunjuk penggunaan media PowerPoint, khususnya pada ikon-ikon. Hal ini berguna untuk mengetahui arti simbol dari ikon-ikon tersebut. Setiap ikon memiliki simbol yang berbeda. Jika pembelajar mengerti arti simbol di ikon tersebut, dia akan mudah memilih tahapan pembelajaran yang akan dia ulang.

5) Lingkungan

Lingkungan yang dimaksud peneliti adalah kondisi kelas atau ruang belajar. Penggunaan media PowerPoint secara efektif hendaknya memperhatikan faktor pencahayaan ruangan dan situasi di sekitar tempat belajar. Pencahayaan ruangan mempengaruhi kejelasan gambar/tulisan di dalam PowerPoint. Jadi, Pengguna lebih baik menggunakan ruangan yang tidak terlalu terang.

Selain itu, kondisi yang terlalu ramai pun perlu dihindari pengguna media ini. Hal tersebut mempengaruhi kejelasan suara dalam rekaman yang ada di PowerPoint ini. Pengguna lebih baik memanfaatkan ruangan yang pencahayaannya tidak terlalu terang dan sepi.

5.3.2 Saran untuk Keperluan Pengembangan Lebih Lanjut

Peneliti mengajukan beberapa saran yang ditujukan kepada lembaga *All Plus Alam Bahasa* dan kepada peneliti lain berkaitan dengan pengembangan lebih lanjut, yaitu:

5.3.2.1 Saran bagi Lembaga *All Plus Alam Bahasa*

Sesudah peneliti melampaui masa uji coba produk dan melakukan beberapa analisis, peneliti menemukan bahwa pengajar di *All Plus Alam Bahasa* belum banyak menguasai media *Microsoft Office* dengan baik. Oleh sebab itu, kecenderungannya adalah pengajar hanya menggunakan media gambar yang sudah ada tanpa mengembangkan media yang baru. Pengembangan media bisa dengan menciptakan media baru atau memperbaharui media yang sudah ada dengan melakukan beberapa koreksi. Media pembelajaran yang hendaknya mampu membuat pembelajar belajar secara langsung. Untuk mewujudkan hal itu, pengajar bisa membuat media nyata/ alat peraga sehingga pembelajar bisa mendapatkan pengalaman belajar secara nyata.

Saran ini bisa direalisasikan dengan menuntut calon pengajar, selama masa pelatihan, untuk membuat media baru hasil kreasi mereka. Media ini selanjutnya diperlihatkan kepada pengajar lain untuk mendapat penilaian dan perbaikan lebih lanjut. Sesudah melakukan revisi, calon pengajar nantinya bisa menggunakan media ini untuk mengajar. Dengan demikian, harapannya lembaga ini mempunyai berbagai jenis media pembelajaran.

Selain itu, *All Plus Alam Bahasa* juga perlu melakukan pelatihan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT. Hal ini bermanfaat untuk terciptanya media pembelajaran yang modern sesuai kebutuhan pembelajaran di *All Plus Alam Bahasa*.

5.3.2.1 Saran bagi Peneliti Lain

Kali ini peneliti membuat media PowerPoint untuk tiga pelajaran saja, yaitu pelajaran 4 struktur 1, pelajaran 6 struktur 1, dan pelajaran 10 struktur 1. Peneliti lain tidak menutup kemungkinan mengembangkan media pembelajaran untuk pelajaran lain di buku 1.

Selain itu, peneliti lain juga bisa menciptakan media baru yang nantinya bisa dipakai secara mandiri bagi pembelajar asing yang ingin belajar bahasa Indonesia tanpa guru. Contohnya, peneliti lain bisa membuat *e-book* media pembelajaran bahasa Indonesia.

5.4 Kesimpulan

Media PowerPoint ini dinilai baik oleh semua subjek penilai. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran di kelas bahasa Indonesia bagi penutur asing tingkat dasar di *All Plus Alam Bahasa*. Pernyataan tersebut didasarkan oleh penilaian dosen ahli, pengajar di *All Plus Alam Bahasa*, dan penilaian singkat dari subjek uji coba. Media ini juga dinilai sudah sesuai dengan program pembelajaran yang diterapkan di *All Plus Alam Bahasa*.

Media ini bisa digunakan pembelajar berkompetensi di bawah normal, pembelajar berkompetensi normal, atau pun pembelajar berkompetensi di atas normal dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

5.4.1 Bagi pembelajar berkompetensi di bawah normal

Media PowerPoint ini bagus digunakan secara urut dari tahap pengenalan sampai pada tahap pengulangan konsep. Namun, pengajar perlu memperhatikan waktu pergantian tiap *slide* terutama pada tahap pentubian. Waktu pergantian *slide* hendaknya pengajar sesuaikan dengan kemampuan pembelajar menangkap konsep target. Oleh sebab itu, sangat dimungkinkan alokasi waktu yang ditetapkan di dalam rencana pembelajaran berbeda dengan praktek di dalam kelas.

5.4.2 Bagi pembelajar berkompetensi normal dan di atas normal

Media PowerPoint ini memberikan kebebasan kepada pengajar atau pembelajar untuk menentukan proses pembelajaran. Bagi pembelajar berkompetensi normal dan di atas normal, teknik penggunaan media PowerPoint ini bersifat fleksibel. Maksud peneliti adalah pengajar atau pembelajar membuka *slide* sesuai tahapan pembelajaran, tetapi pengajar atau pembelajar bisa tidak menggunakan semua *slide* yang ada dalam setiap tahap pembelajaran tersebut.

Media PowerPoint merupakan media presentasi. Pada saat media ini digunakan di dalam kelas besar fokus pembelajar adalah pengajar dan media.

Hal tersebut mengurangi keefektifan komunikasi pengajar dengan pembelajar, atau pembelajar dengan pembelajar lain karena pembelajar harus membagi perhatiannya pada media dan lawan bicaranya. Hal ini terutama pada tahap pengenalan dan penutupan. Jadi, media PowerPoint ini lebih layak digunakan di kelas kecil.

Pengguna media PowerPoint ini adalah pengajar yang sudah menguasai *microsoft PowerPoint 2003* dan memahami sistematika penyajian media PowerPoint ini. Sistematika penyajian bisa dilihat oleh pengajar di petunjuk penggunaan media PowerPoint. Selain itu, tidak menutup kemungkinan media ini dibawa pulang oleh pembelajar sesudah mengalami proses belajar di dalam kelas bersama guru. Media ini berfungsi sebagai pengulangan konsep. Media ini belum memungkinkan digunakan oleh pembelajar yang ingin belajar mandiri tanpa kehadiran pengajar. Hal tersebut karena media ini dibuat dengan metode langsung, di dalam media ini tidak ada terjemahan ke bahasa lain. Jadi, proses belajar bahasa Indonesia pembelajar mutlak memerlukan kehadiran pengajar sebagai pengatur proses pembelajaran.

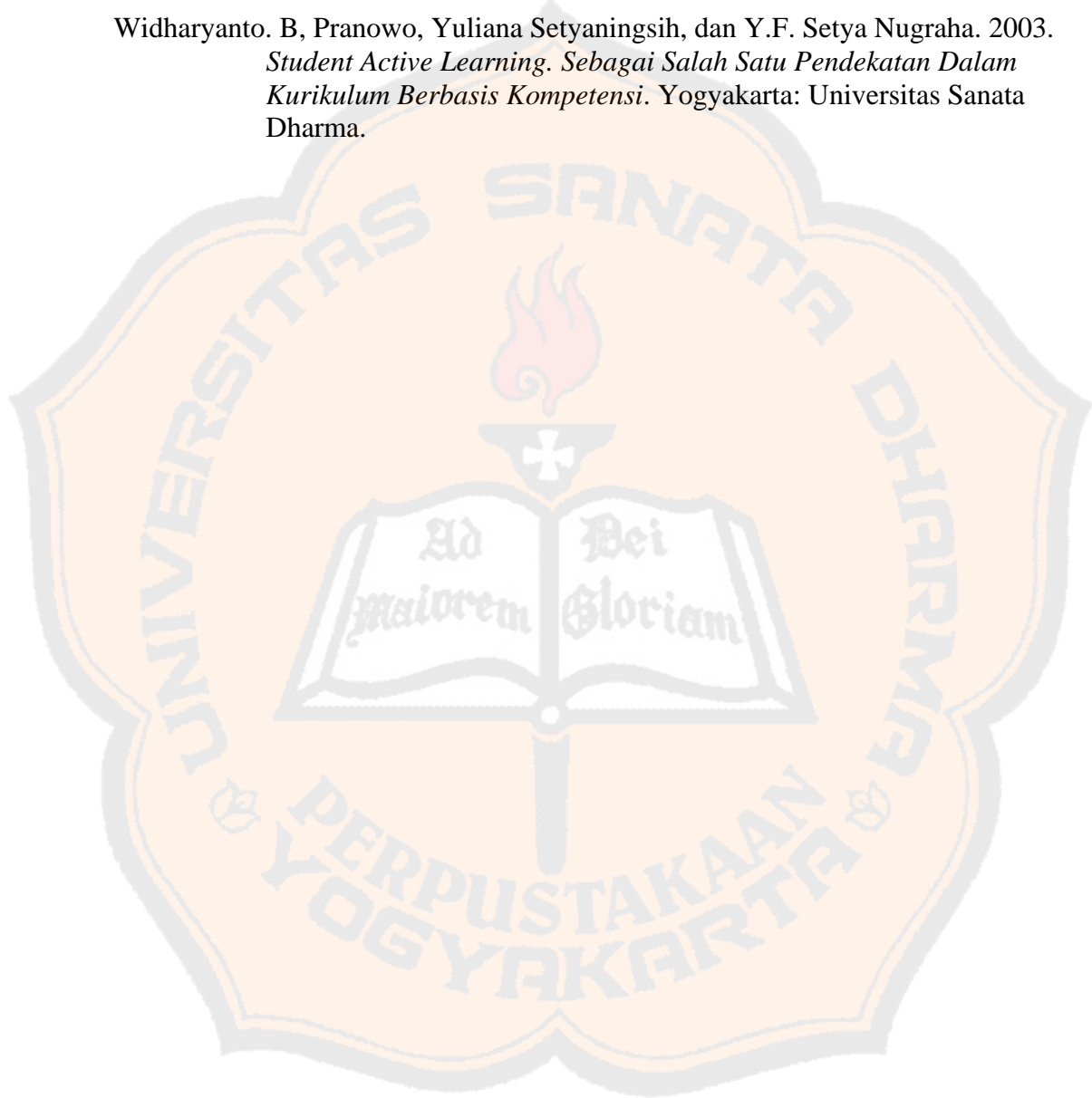
DAFTAR PUSTAKA

- Bachari, Andhika Duta. 2001. "Website Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing: Sebuah Upaya Pemanfaatan Teknologi Informasi". Makalah KIP BIPA VI.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Research: An Introduction*. London: Longman, Inc.
- Chandra, Francisca. 2009. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program Aplikasi Microsoft". Makalah Seminar Pemanfaatan ICT untuk Pembelajaran.
- Dale, Edgar. 1969. *Audio visual methods in teaching.*, New York: Holt, Rinehart and Winston Inc : The Dryden Press.
- Ena, Oeda Teda. 2001. "Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi". Makalah KIP BIPA VI.
- Hermawati, F. Lusi Veranita. 2004. *Pengembangan Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia bagi Pembelajar Asing Tingkat Dasar (Beginner) di Puri Bahasa Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- <http://www.media.pembelajaran.com>, Kamis, 10 September 2009, 16:43.
- Mayer, R.E. 2001. *Multimedia Learning*. Cambridge: University Press.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pranowo, 2002. *Pengembangan Media Pembelajaran Berfokus Pada Pembelajar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Prasetya, Andy. 2007. *Penggunaan Media dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Penutur Asing (BIPA) di Lembaga Kursus BIPA Puri Indonesian Plus Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Rombepajung, J. P. 1988. *Pengajaran dan Pembelajaran Bahasa Asing: Sebuah Kumpulan Artikel*. Jakarta: Depdikbud.
- Sadiman, Arief Sukadi. 1989. *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT. Mediyatama Sarana Perkasa.

Subyakto, Utari dan Nababan. 1993. *Metodologi Pengajaran Bahasa*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Tarigan, Henry Guntur. 1991. *Metode Pengajaran Bahasa: Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: CV. Sinar Baru Bandung.

Widharyanto. B, Pranowo, Yuliana Setyaningsih, dan Y.F. Setya Nugraha. 2003. *Student Active Learning. Sebagai Salah Satu Pendekatan Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.



LAMPIRAN 1

PEDOMAN WAWANCARA

1.1 Pembuatan dan Penggunaan Media PowerPoint di kelas

Butir-butir Pertanyaan :

1. Pernahkah Anda memakai PowerPoint dalam pembelajaran di kelas?
2. Topik apa yang sudah pernah Anda buat untuk PowerPoint?
3. Mengapa topik itu yang Anda pilih?
4. Ketika Anda membuat PowerPoint apakah Anda memperhatikan tahapan pembuatan media?
5. Ketika Anda membuat media PowerPoint, tahapan apa saja (pengenalan, pengedrilan, produksi, review) yang Anda buat?
6. Bagaimana cara Anda menggunakan media PowerPoint di kelas?
7. Menurut Anda, bagaimanakah media PowerPoint yang baik untuk pembelajaran?

KUESIONER

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:		•	✓
	Bertanya jawab tentang nama			
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga		✓	
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga		✓	
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif	✓		
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain		✓	
7.	Memesan makanan dan mengajak makan			✓
8.	Bertanya jawab tentang rasa		✓	
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas	✓		
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)	✓		
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios			✓
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang		✓	
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)			✓
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi	✓		

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	✓		
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi			✓
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar		✓	
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga		✓	
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi		✓	
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan	✓		
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)	✓		
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)	✓		

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:			
1.	Bertanya jawab tentang nama		✓	
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal			✓
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga			✓
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga			✓
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif		✓	
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain		✓	
7.	Memesan makanan dan mengajak makan		✓	
8.	Bertanya jawab tentang rasa			✓
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios		✓	
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang		✓	
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)	✓		
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi			✓

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	✓		
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	•
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar			✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga			✓
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi		✓	
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan	✓		
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)			✓
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)			✓

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:			
1.	Bertanya jawab tentang nama		✓	
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal			✓
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga			✓
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga	✓		
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif			✓
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain		✓	
7.	Memesan makanan dan mengajak makan		✓	
8.	Bertanya jawab tentang rasa			✓
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios	✓		
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang	✓		
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)		✓	
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang		✓	
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi	✓		

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar			✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga	✓		
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi		✓	
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan		✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)			✓
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:			
	Bertanya jawab tentang nama			
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga		✓	
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga	✓		
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif			✓
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain		✓	
7.	Memesan makanan dan mengajak makan			✓
8.	Bertanya jawab tentang rasa			✓
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)			✓
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios			✓
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang			✓
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)			✓
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi		✓	

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			✓
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			✓
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		•	✓
19.	Bertanya jawab di agen travel		✓	
20.	Memakai imperatif dasar	✓		
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga	✓		
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	✓		
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan			✓
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan: Bertanya jawab tentang nama		✓	
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga	✓		
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga	✓		
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif		✓	
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain	✓		
7.	Memesan makanan dan mengajak makan		✓	
8.	Bertanya jawab tentang rasa		✓	
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas	✓		
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios	✓		
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang	✓		
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)		✓	
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi	✓		

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	✓		
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	✓		
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi	✓		
19.	Bertanya jawab di agen travel	✓		
20.	Memakai imperatif dasar	✓		
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga		✓	
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	✓		
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan	✓		
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)	✓		
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)	✓		

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:			
1.	Bertanya jawab tentang nama		✓	
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga		✓	
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga		✓	
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif			✓
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain		✓	
7.	Memesan makanan dan mengajak makan			✓
8.	Bertanya jawab tentang rasa			✓
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas		✓	
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios			✓
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang			✓
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)			✓
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang		✓	
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi		✓	

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar			✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga			✓
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi		✓	
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan		✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)		✓	
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan: Bertanya jawab tentang nama			✓
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal			✓
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga		✓	
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga		✓	
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif	✓		
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain			✓
7.	Memesan makanan dan mengajak makan		✓	
8.	Bertanya jawab tentang rasa			✓
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios			✓
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang		✓	
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)		✓	
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi			✓

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			✓
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel	✓		
20.	Memakai imperatif dasar	✓		
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga			✓
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi		✓	
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan		✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)			✓

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:			
1.	Bertanya jawab tentang nama			✓
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga		✓	
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga		✓	
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif		✓	
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain			✓
7.	Memesan makanan dan mengajak makan		✓	
8.	Bertanya jawab tentang rasa	✓		
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas	✓		
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios	✓		
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang		✓	
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)	✓		
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi		✓	

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar			✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga		✓	
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	✓		
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan		✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan: Bertanya jawab tentang nama			✓
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal			✓
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga			✓
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga	✓		
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif	✓		
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda (kepada orang lain)	✓		
7.	Memesan makanan dan mengajak makan		✓	
8.	Bertanya jawab tentang rasa	✓		
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)	✓		
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios			✓
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang		✓	
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)	✓		
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi		✓	

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi	✓		
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel	✓		
20.	Memakai imperatif dasar		✓	✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga		✓	
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi		✓	
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan	✓	✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	

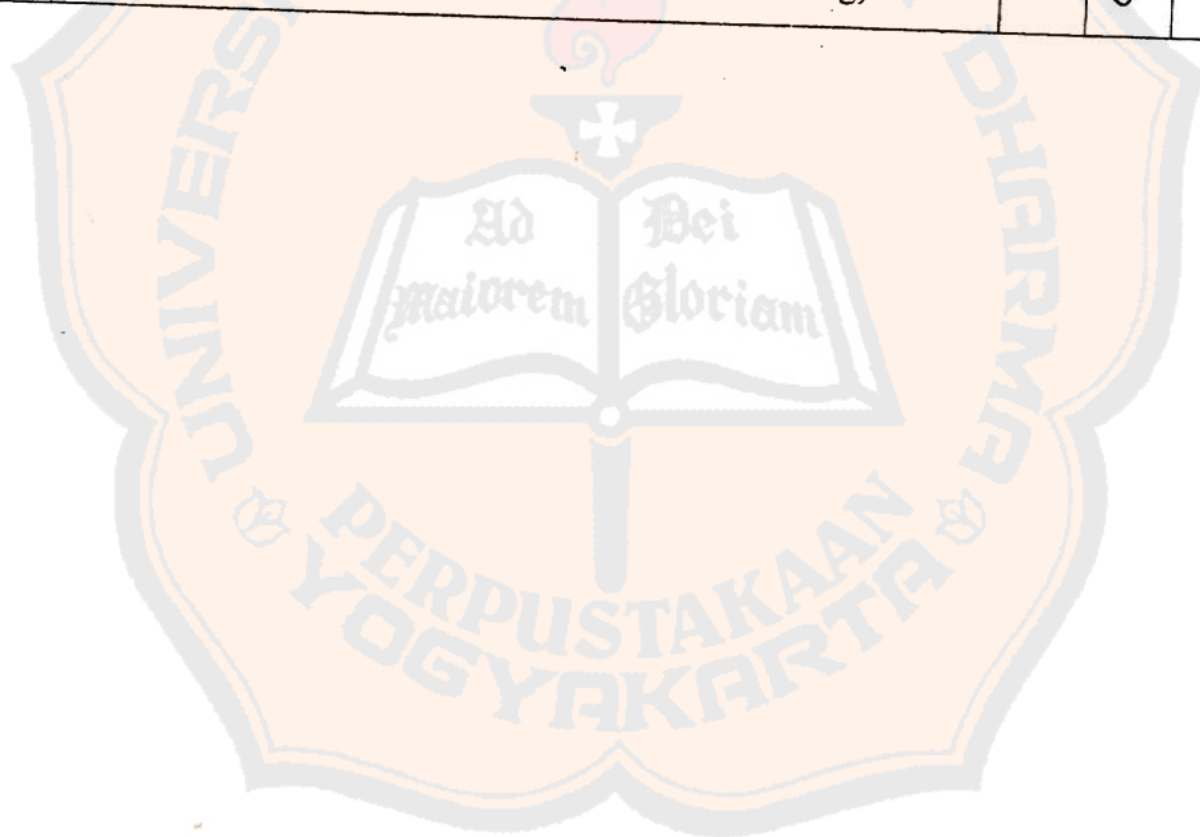
KUESIONER

1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan:			
	Bertanya jawab tentang nama	✓		
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga	✓		
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga		✓	
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif		✓	
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain		✓	
7.	Memesan makanan dan mengajak makan	✓		
8.	Bertanya jawab tentang rasa		✓	
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas		✓	
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios	✓		
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang	✓		
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)		✓	
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi		✓	

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar			✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga		✓	
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	✓		
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan		✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	

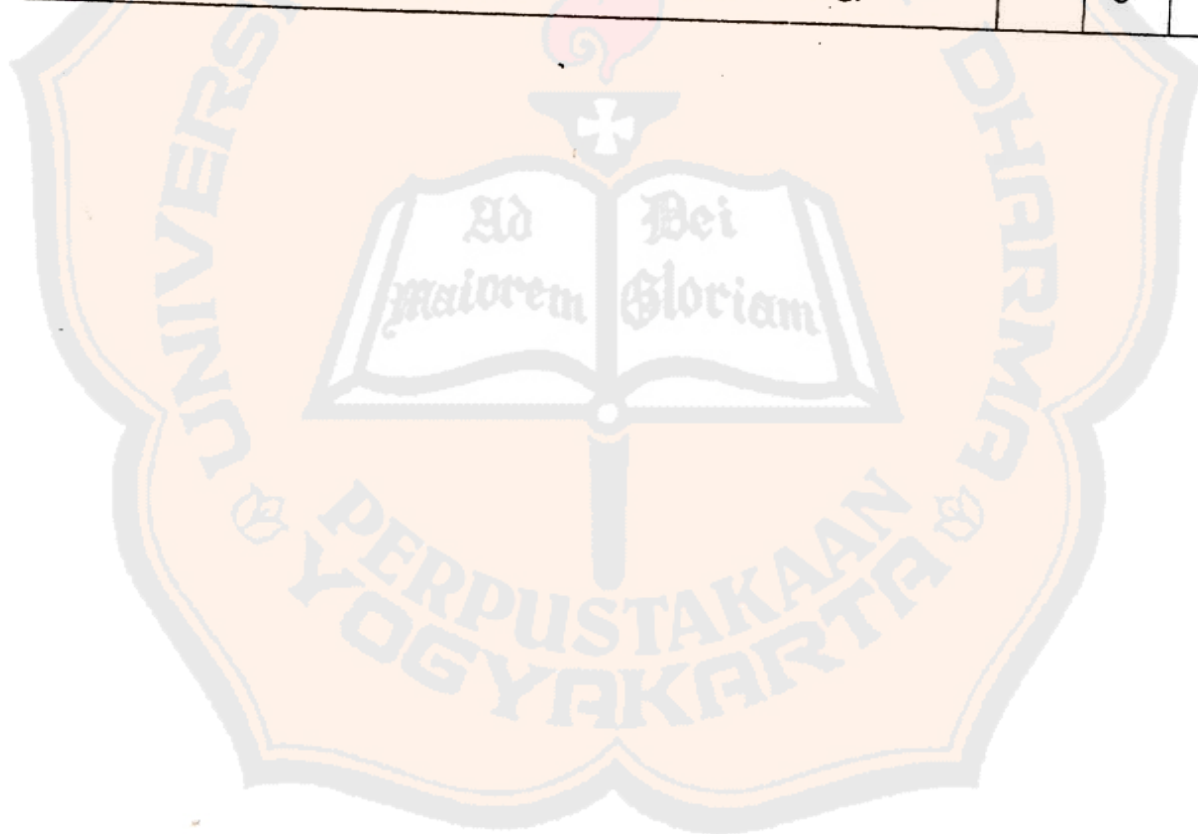


1.2 Kebutuhan Pengembangan Media PowerPoint

Petunjuk: Menurut Anda, topik apa yang lebih menarik dan perlu dikembangkan dengan menggunakan media PowerPoint? Pilihlah salah satu dengan membubuhkan tanda centang (✓) jika menurut Anda pernyataan tersebut sangat perlu (SP), perlu (P), dan tidak perlu (TP).

No.	Pernyataan	SP	P	TP
1.	Media PowerPoint lebih menarik dan perlu dikembangkan untuk tujuan: Bertanya jawab tentang nama		✓	
2.	Bertanya jawab tentang asal dan tempat tinggal		✓	
3.	Bertanya jawab tentang nomor telepon, dan harga		✓	
4.	Bertanya jawab tentang nama-nama benda dan harga		✓	
5.	Membedakan penggunaan bukan-tidak dalam pernyataan negatif		✓	
6.	Bertanya jawab tentang warna-warna benda kepada orang lain	✓		
7.	Memesan makanan dan mengajak makan	✓		
8.	Bertanya jawab tentang rasa	✓		
9.	Bertanya jawab tentang jam dan aktivitas	✓		
10.	Bertanya jawab tentang durasi aktivitas	✓		
11.	Bertanya jawab dengan menggunakan keterangan waktu yang tepat (besok, hari ini, kemarin)		✓	
12.	Bertanya jawab untuk membeli barang-barang di kios		✓	
13.	Bertanya jawab untuk memilih barang		✓	
14.	Bertanya jawab untuk menawar (buah)		✓	
15.	Bertanya jawab tentang posisi barang	✓		
16.	Bertanya jawab untuk mengetahui isi suatu ruang/lokasi	✓		

17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi			
17.	Bertanya jawab untuk mengetahui arah suatu lokasi		✓	
18.	Bertanya jawab untuk mengetahui transportasi dan ongkos ke suatu lokasi		✓	
19.	Bertanya jawab di agen travel			✓
20.	Memakai imperatif dasar			✓
21.	Memakai imperatif dasar untuk orang lain ketiga		✓	
22.	Bertanya jawab tentang frekuensi dan hobi	✓		
23.	Bertanya jawab tentang aktivitas yang dilakukan		✓	
24.	Bertanya jawab untuk mendeskripsikan (orang dan objek)	✓		
25.	Bertanya jawab untuk membandingkan (objek dan orang)		✓	
26.	Bertanya jawab tentang superlatif (objek dan orang)		✓	



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : Karen De Hauwere
 Age : 23
 Language learning history : at primary but mainly secondary school
 Occupation : student
 Purposes for learning Indonesian language : field research development sociology
 Who is learner going to interact with : villagers
 Level : beginner
 Educational background : university
 Other languages : English, French
 Aptitude :
 Where will Indonesian language be used : field research
 Language genres required : personal introduction

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle you answer!

1. In class you like to learn:

a. individually

Yes/No

b. in small group

Yes/No

c. in one large group

Yes/No

2. Do you like to have home work?

Yes/No

little, to review
memorize

3. Do you like to learn:

a. by remembering

Yes/No

b. by problem solving

Yes/No

c. by getting information for yourself

Yes/No

d. by listening and taking notes

Yes/No

e. by reading and taking notes

Yes/No

4. Do you like to learn by using:

a. television/video/movie

Yes/No

b. radio/tape/cassette

Yes/No

c. black/white board

Yes/No

d. pictures

Yes/No

e. multimedia (PowerPoint)

Yes/No

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

a. simple one

Yes/No

b. clear one

Yes/No

c. interesting one

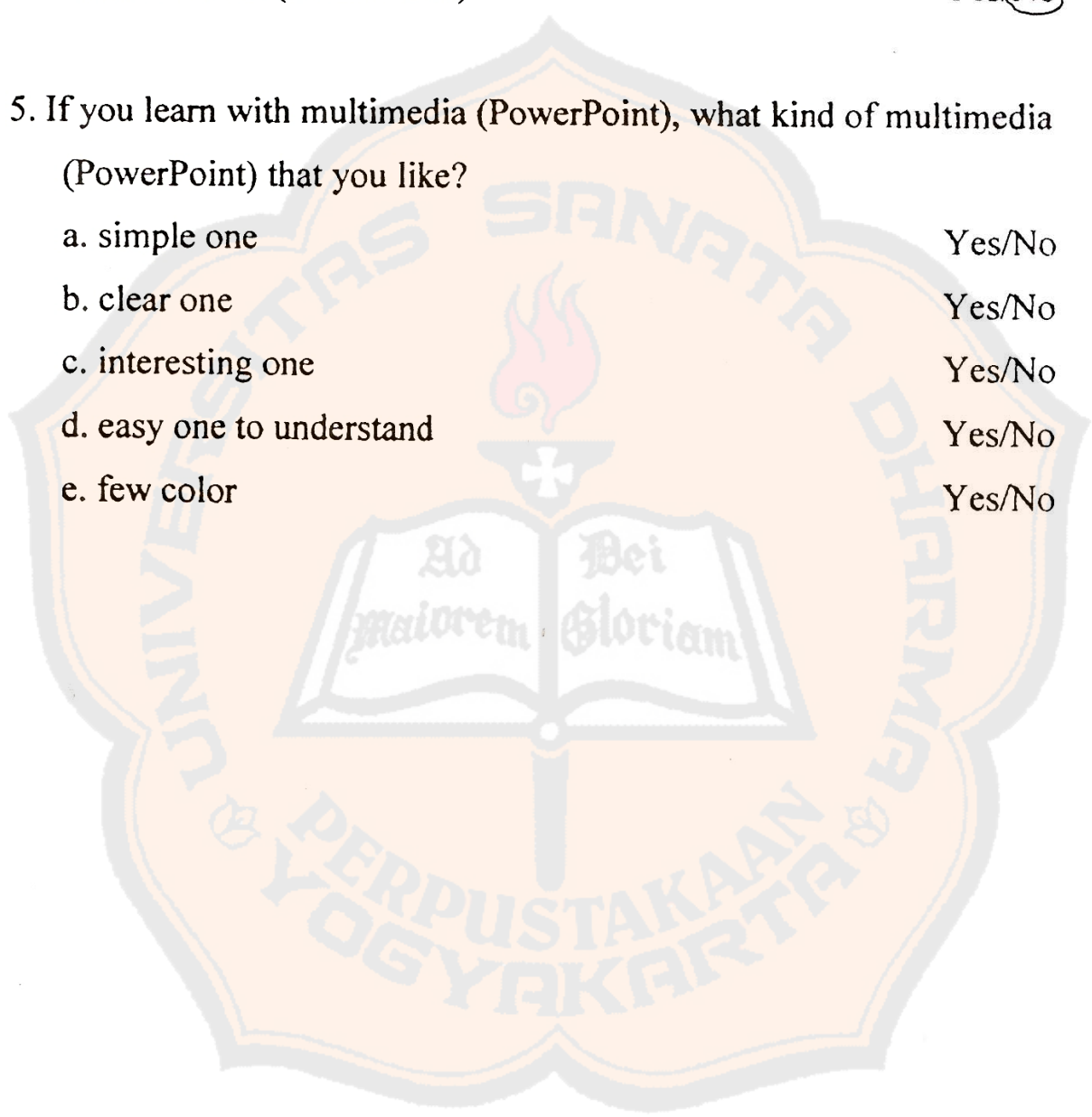
Yes/No

d. easy one to understand

Yes/No

e. few color

Yes/No



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : DANDOW
 Age : 40
 Language learning history : French
 Occupation : teacher
 Purposes for learning Indonesian language :
 Who is learner going to interact with : Rento
 Level : \downarrow belum \rightarrow
 Educational background : Hutan
 Other languages :
 Aptitude :
 Where will Indonesian language be used : everywhere
 Language genres required :

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle you answer!

1. In class you like to learn:
 - a. individually Yes/No
 - b. in small group Yes/No
 - c. in one large group Yes/No
2. Do you like to have home work? Yes/No
3. Do you like to learn:
 - a. by remembering Yes/No
 - b. by problem solving Yes/No
 - c. by getting information for yourself Yes/No
 - d. by listening and taking notes Yes/No
 - e. by reading and taking notes Yes/No

4. Do you like to learn by using:

- a. television/video/movie
- b. radio/tape/cassette
- c. black/white board
- d. pictures
- e. multimedia (PowerPoint)

Yes/No

Yes/No

Yes/No

Yes/No

Yes/No

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

- a. simple one
- b. clear one
- c. interesting one
- d. easy one to understand
- e. few color

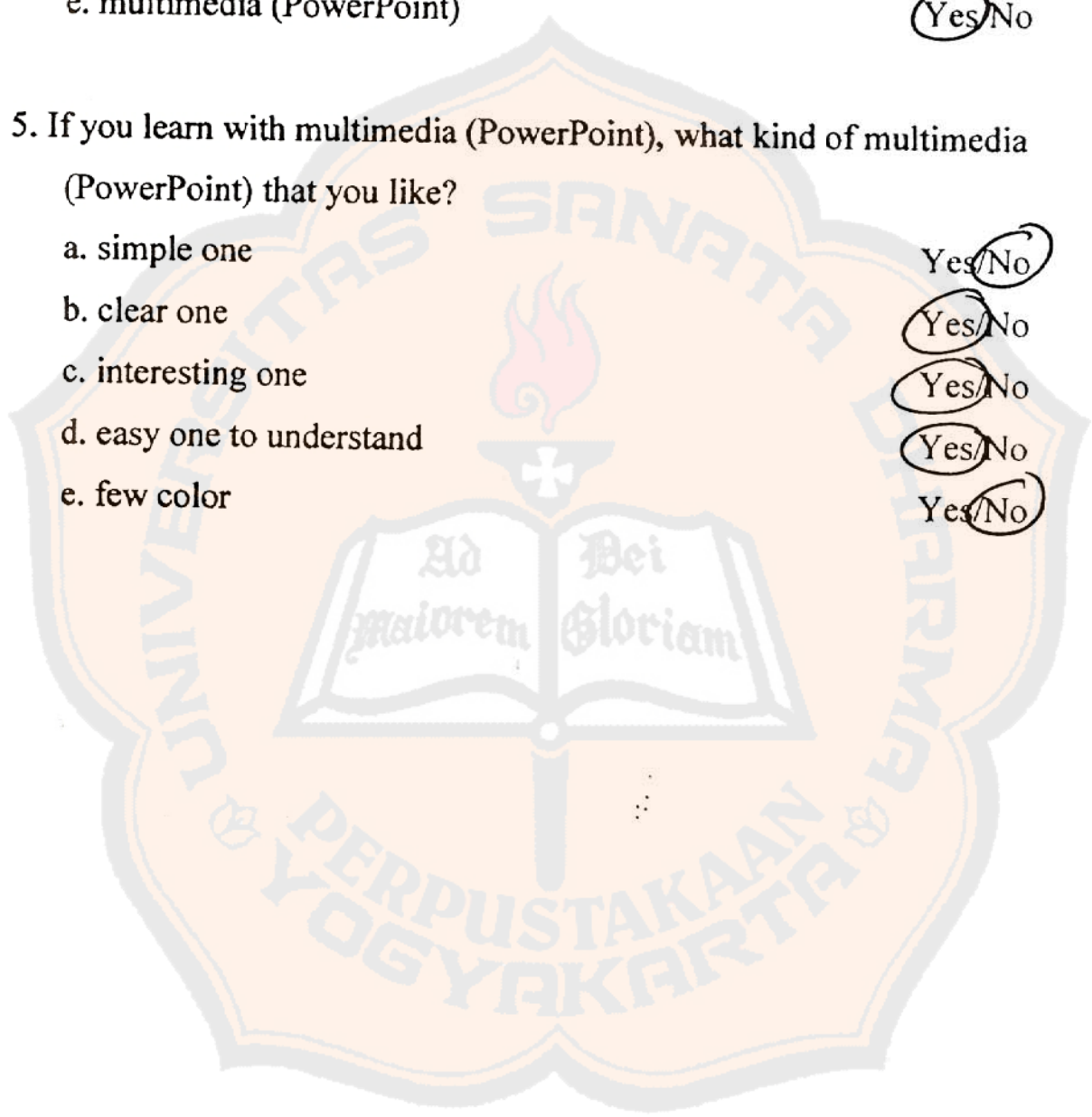
Yes/No

Yes/No

Yes/No

Yes/No

Yes/No



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : Lex Kuiper
 Age : 22
 Language learning history : Dutch, English, German, French, little bit: Spanish & Japanese.
 Occupation : student
 Purposes for learning Indonesian language : learning project for bachelor thesis.
 Who is learner going to interact with : local people.
 Level : beginner
 Educational background : University
 Other languages : some lessons Indonesian in Belanda.
 Aptitude : ?
 Where will Indonesian language be used : in the street
 Language genres required : ?

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle you answer!

1. In class you like to learn:

a. individually

Yes/No

b. in small group

Yes/No

c. in one large group

Yes/No

2. Do you like to have home work?

Yes/No

3. Do you like to learn:

a. by remembering

Yes/No

b. by problem solving

Yes/No

c. by getting information for yourself

Yes/No

d. by listening and taking notes

Yes/No

e. by reading and taking notes

Yes/No

4. Do you like to learn by using:

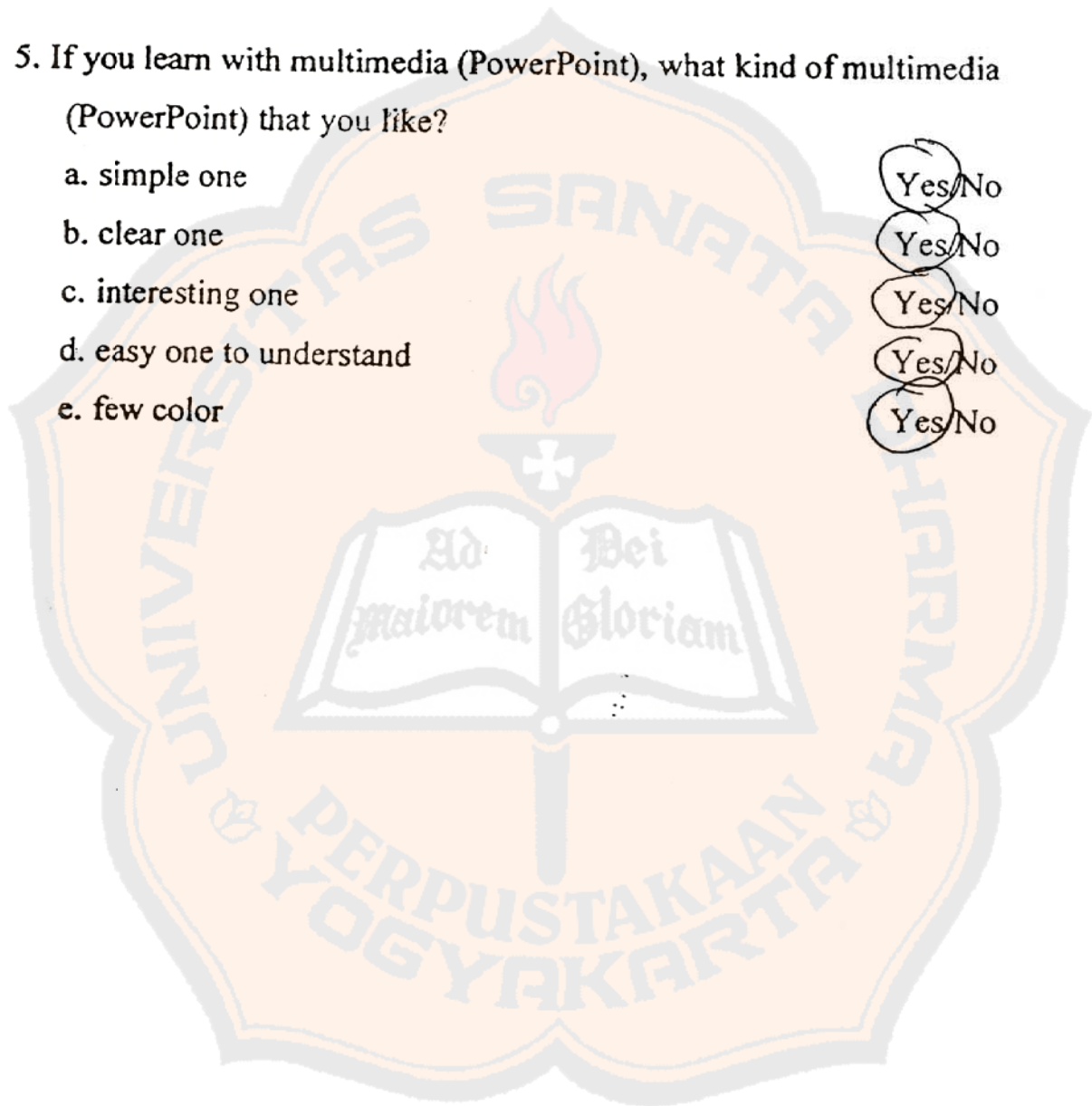
- a. television/video/movie
- b. radio/tape/cassette
- c. black/white board
- d. pictures
- e. multimedia (PowerPoint)

Yes/No
Yes/No
Yes/No
Yes/No
Yes/No

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

- a. simple one
- b. clear one
- c. interesting one
- d. easy one to understand
- e. few color

Yes/No
Yes/No
Yes/No
Yes/No
Yes/No



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : Bo Janssen
 Age : 22
 Language learning history : English, French, Latin, Spanish
 Occupation : student
 Purposes for learning Indonesian language : doing research
 Who is learner going to interact with : with everybody who can speak Indonesian
 Level : beginner - intermediate
 Educational background : Gymnasium dan
 Other languages :
 Aptitude :
 Where will Indonesian language be used : in Indonesia
 Language genres required :

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle your answer!

1. In class you like to learn:

- a. individually Yes/No
- b. in small group Yes/No
- c. in one large group Yes/No

2. Do you like to have home work? Yes/No

3. Do you like to learn:

- a. by remembering Yes/No
- b. by problem solving Yes/No
- c. by getting information for yourself Yes/No
- d. by listening and taking notes Yes/No
- e. by reading and taking notes Yes/No

4. Do you like to learn by using:

a. television/video/movie

Yes/No

b. radio/tape/cassette

Yes/No

c. black/white board

Yes/No

d. pictures

Yes/No

e. multimedia (PowerPoint)

Yes/No

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

a. simple one

Yes/No

b. clear one

Yes/No

c. interesting one

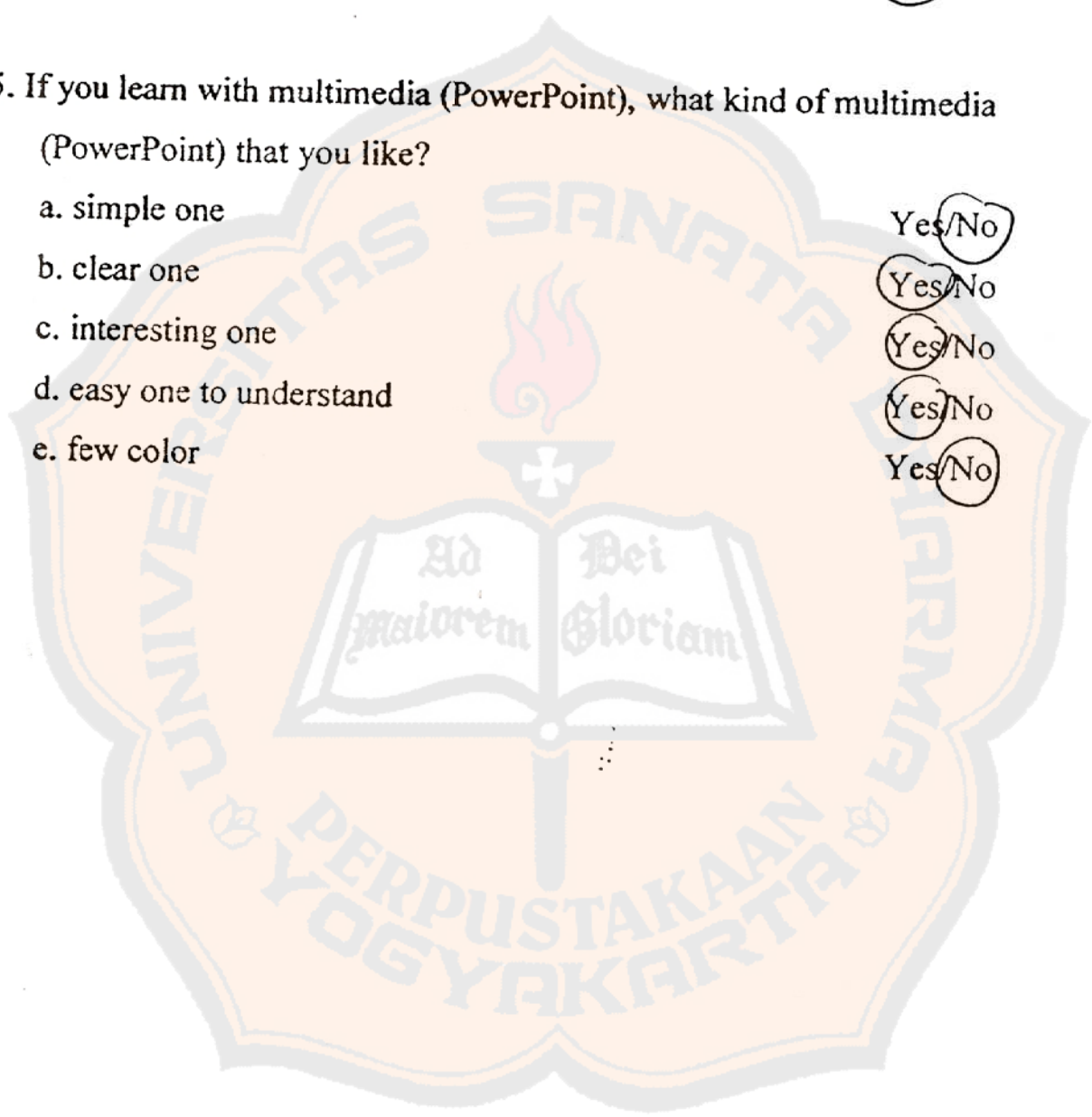
Yes/No

d. easy one to understand

Yes/No

e. few color

Yes/No



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : Anne
 Age : 21
 Language learning history : some bahasa lessons in Holland
 Occupation : student
 Purposes for learning Indonesian language : to understand answers for interview/daily life
 Who is learner going to interact with : ?
 Level : ?
 Educational background : university
 Other languages : Dutch, English, German, French
 Aptitude : ?
 Where will Indonesian language be used : in yogyakarta, ambun
 Language genres required : ?

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle your answer!

1. In class you like to learn:

- a. individually Yes/No ☒ No
- b. in small group Yes/No ☒ No
- c. in one large group Yes/No ☒ No

2. Do you like to have home work?

Yes/No ☒ No
 ↳ not too much

3. Do you like to learn:

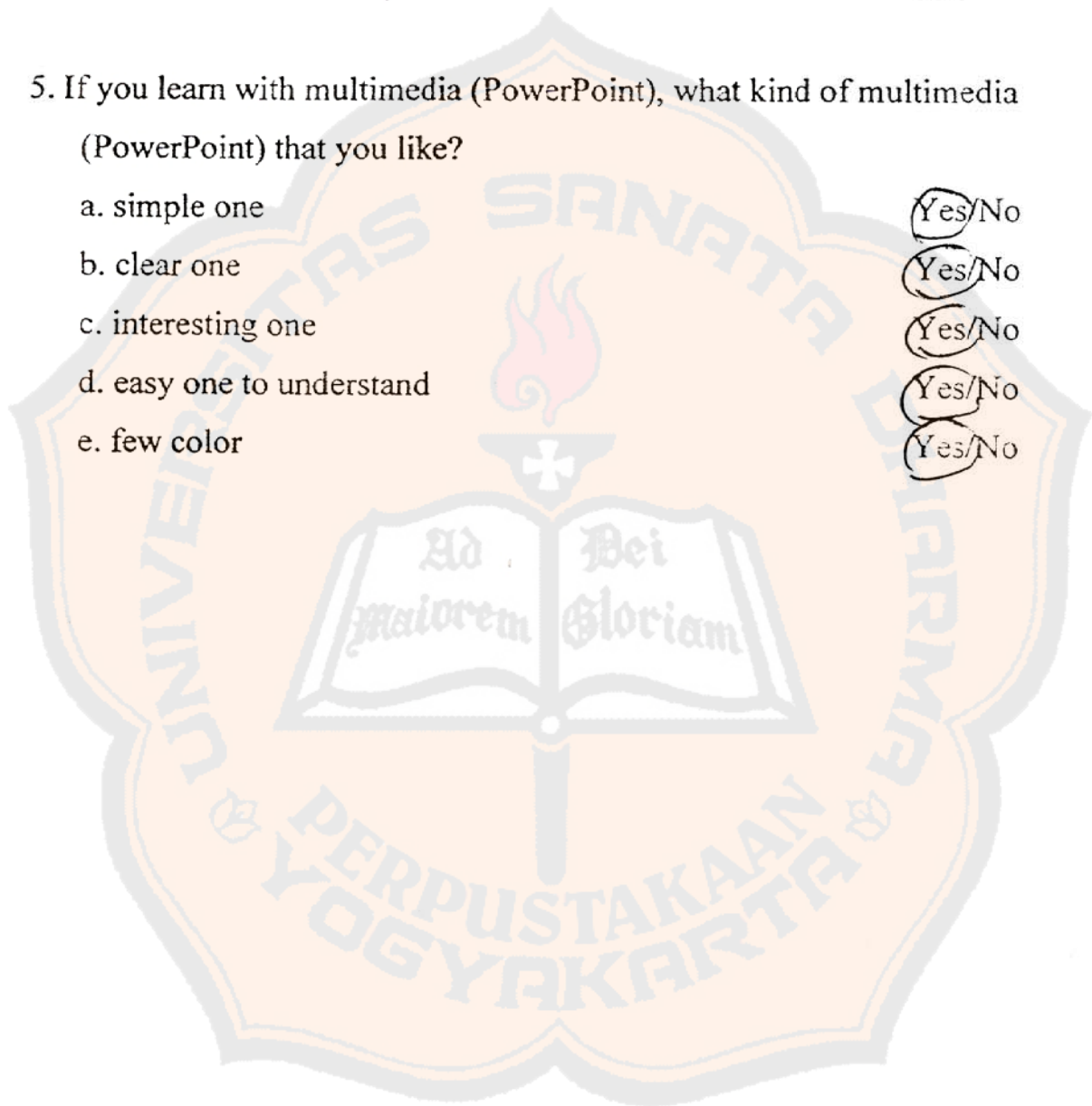
- a. by remembering Yes/No ☒ No
- b. by problem solving Yes/No ☒ No
- c. by getting information for yourself Yes/No ☒ No
- d. by listening and taking notes Yes/No ☒ No
- e. by reading and taking notes Yes/No ☒ No

4. Do you like to learn by using:

- a. television/video/movie ☒ Yes ☐ No
- b. radio/tape/cassette ☒ Yes ☐ No
- c. black/white board ☒ Yes ☐ No
- d. pictures ☒ Yes ☐ No
- e. multimedia (PowerPoint) ☒ Yes ☐ No

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

- a. simple one ☒ Yes ☐ No
- b. clear one ☒ Yes ☐ No
- c. interesting one ☒ Yes ☐ No
- d. easy one to understand ☒ Yes ☐ No
- e. few color ☒ Yes ☐ No



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : Lieve vd Zouwen
 Age : 26 + Spanish language courses
 Language learning history : primary + secondary school
 Occupation : student
 Purposes for learning Indonesian language : introduction of interviews (research)
 Who is learner going to interact with : people in Karangrowo village, Pati district
 Level : 1
 Educational background : university (international development)
 Other languages : Dutch, English, Spanish
 Aptitude : little German and French
 Where will Indonesian language be used : small conversations / field research
 Language genres required : personal introduction / direction
 general conversation

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle you answer!

1. In class you like to learn:

a. individually

Yes/No

b. in small group

Yes/No

c. in one large group

Yes/No

2. Do you like to have home work?

Yes/No

not too much

3. Do you like to learn:

a. by remembering

Yes/No

b. by problem solving

Yes/No

c. by getting information for yourself

Yes/No

d. by listening and taking notes

Yes/No

e. by reading and taking notes

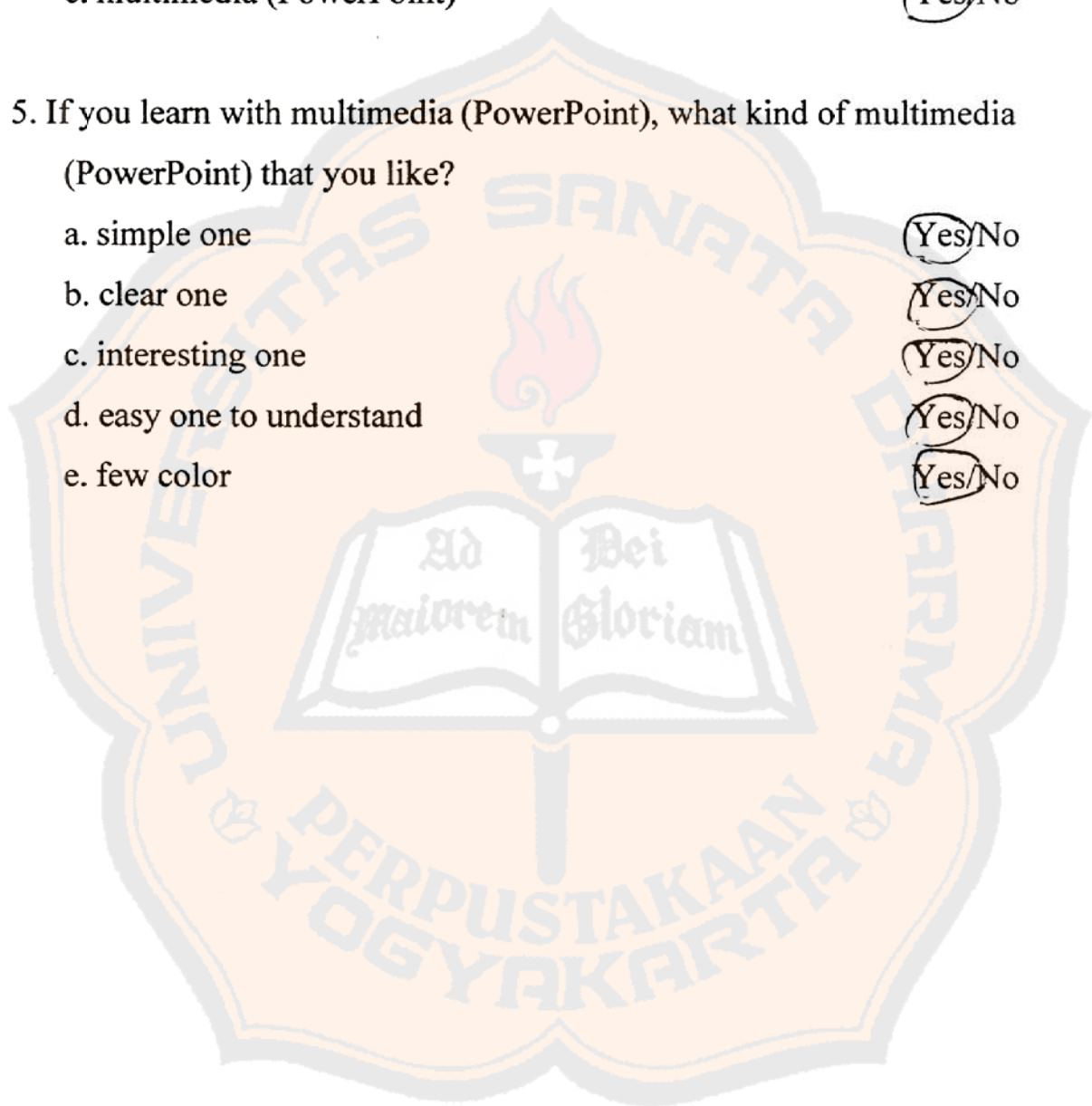
Yes/No

4. Do you like to learn by using:

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| a. television/video/movie | Yes /No |
| b. radio/tape/cassette | Yes/ No |
| c. black/white board | Yes /No |
| d. pictures | Yes/ No |
| e. multimedia (PowerPoint) | Yes /No |

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

- | | |
|---------------------------|--------------------|
| a. simple one | Yes /No |
| b. clear one | Yes /No |
| c. interesting one | Yes /No |
| d. easy one to understand | Yes /No |
| e. few color | Yes /No |



NEED ANALYSIS QUESTIONNAIRE

Part 1 : Learner General File

Name : *THIERCELIN*
 Age : *42*
 Language learning history : *French*
 Occupation : *Accountant*
 Purposes for learning Indonesian language : *Daily file*
 Who is learner going to interact with : *Indonesian*
 Level : *beginner*
 Educational background : *History*
 Other languages : *I english*
 Aptitude :
 Where will Indonesian language be used : *Daily life - office*
 Language genres required :

Part 2 : Studying Method Needed

Guidance : What kind that you like? Circle you answer!

1. In class you like to learn:
 - a. individually ☒ Yes ☐ No
 - b. in small group ☒ Yes ☐ No
 - c. in one large group ☒ Yes ☐ No
- 2. Do you like to have home work? ☒ Yes ☐ No
3. Do you like to learn:
 - a. by remembering ☒ Yes ☐ No
 - b. by problem solving ☒ Yes ☐ No
 - c. by getting information for yourself ☒ Yes ☐ No
 - d. by listening and taking notes ☒ Yes ☐ No
 - e. by reading and taking notes ☒ Yes ☐ No

4. Do you like to learn by using:

a. television/video/movie

Yes/No

b. radio/tape/cassette

Yes/No

c. black/white board

Yes/No

d. pictures

Yes/No

e. multimedia (PowerPoint)

Yes/No

5. If you learn with multimedia (PowerPoint), what kind of multimedia (PowerPoint) that you like?

a. simple one

Yes/No

b. clear one

Yes/No

c. interesting one

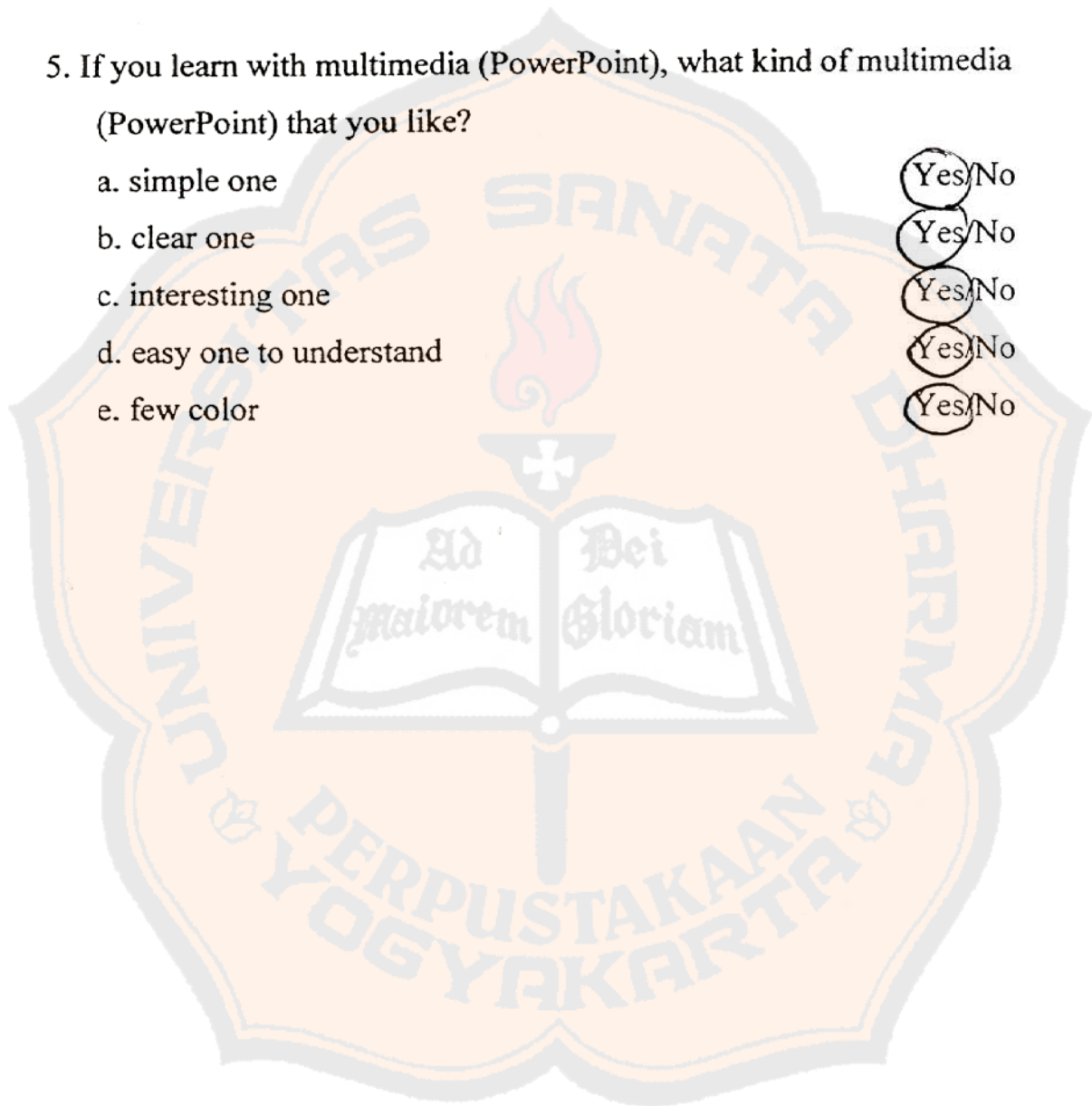
Yes/No

d. easy one to understand

Yes/No

e. few color

Yes/No



KUESIONER

Penilaian Dosen Ahli terhadap Produk Media PowerPoint

Pelajaran ... Struktur 1

Nama : *Setya Tri Nugroha, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk: Bagaimana penilaian Anda tentang penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia untuk level pemula? Berikan penilaian Anda dengan memberi tanda (✓), jika

1. Sangat kurang

2. Kurang

3. Cukup

4. Baik

5. Sangat baik

No.	Butir-Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					✓
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari					✓
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar				✓	
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas				✓	
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara				✓	
6.	Kesederhanaan media PowerPoint				✓	
7.	Kombinasi warna				✓	
8.	Daya tarik media PowerPoint					✓
9.	Keautentikan media PowerPoint					✓
10.	Keterpahaman media PowerPoint				✓	

Lampiran 4

KUESIONER

Penilaian Dosen Ahli terhadap Produk Media PowerPoint

Relajaran 6 Struktur 1

Nama : Sekpa Tri Nugroha, S.Pd, M.Pd.

Petunjuk: Bagaimana penilaian Anda tentang penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia untuk level pemula? Berikan penilaian Anda dengan memberi tanda (√), jika

1. Sangat kurang

2. Kurang

3. Cukup

4. Baik

5. Sangat baik

No.	Butir-Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					√
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari				√	√
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar				√	
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas				√	
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara				√	
6.	Kesederhanaan media PowerPoint				√	
7.	Kombinasi warna				√	
8.	Daya tarik media PowerPoint					√
9.	Keautentikan media PowerPoint					√
10.	Keterpahaman media PowerPoint				√	

KUESIONER

Penilaian Dosen Ahli terhadap Produk Media PowerPoint

Pelajaran 10 Struktur 1

Nama : *Selva Tri Nugroho, S.Pd., M.Pd.*

Petunjuk: Bagaimana penilaian Anda tentang penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia untuk level pemula? Berikan penilaian Anda dengan memberi tanda (✓), jika

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

No.	Butir-Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					✓
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari					✓
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar				✓	
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas				✓	
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara				✓	
6.	Kesederhanaan media PowerPoint				✓	
7.	Kombinasi warna				✓	
8.	Daya tarik media PowerPoint					✓
9.	Keautentikan media PowerPoint					✓
10.	Keterpahaman media PowerPoint				✓	

KUESIONER

Penilaian Pengajar di Alam Bahasa Indonesia terhadap Produk Media PowerPoint Pelajaran 4. Struktur 1

Nama : *Irfani Ali*

Petunjuk: Bagaimana penilaian Anda tentang penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia untuk level pemula? Berikan penilaian Anda dengan memberi tanda (✓), jika

1. Sangat kurang
2. Kurang
3. Cukup
4. Baik
5. Sangat baik

No.	Butir-Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					✓
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari					✓
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar				✓	
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					✓
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara		✓			
6.	Kesederhanaan media PowerPoint		✓			
7.	Kombinasi warna					✓
8.	Daya tarik media PowerPoint					✓
9.	Keautentikan media PowerPoint					✓
10.	Keterpahaman media PowerPoint				✓	

KUISIONER

**Penilaian Pengajar di *All Plus* Alam Bahasa
terhadap Produk Media PowerPoint
Pelajaran 6 struktur 1**

Nama : *Iriani Ali*

Petunjuk: Bagaimana penilaian Anda tentang penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia untuk level pemula? Berikan penilaian Anda dengan memberi tanda (✓), jika

1. Sangat kurang

2. Kurang

3. Cukup

4. Baik

5. Sangat baik

No.	Butir-Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					✓
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari					✓
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar				✓	
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas			✓		
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara		✓			
6.	Kesederhanaan media PowerPoint		✓			
7.	Kombinasi warna					✓
8.	Daya tarik media PowerPoint					✓
9.	Keautentikan media PowerPoint					✓
10.	Keterpahaman media PowerPoint			✓		

KUISIONER

Penilaian Pengajar di *All Plus* Alam Bahasa terhadap Produk Media PowerPoint

Pelajaran *...* struktur 1

Nama : *Triani Ali*

Petunjuk: Bagaimana penilaian Anda tentang penggunaan PowerPoint di dalam kelas bahasa Indonesia untuk level pemula? Berikan penilaian Anda dengan memberi tanda (✓), jika

1. Sangat kurang

2. Kurang

3. Cukup

4. Baik

5. Sangat baik

No.	Butir-Butir Penilaian	1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan tujuan instruksional					✓
2.	Ketepatan dengan tema yang dipelajari					✓
3.	Kesesuaian dengan taraf berpikir pembelajar				✓	
4.	Memperjelas permasalahan yang sedang dibahas					✓
5.	Kejelasan gambar/ tulisan/ suara		✓			
6.	Kesederhanaan media PowerPoint		✓			
7.	Kombinasi warna					✓
8.	Daya tarik media PowerPoint					✓
9.	Keautentikan media PowerPoint					✓
10.	Keterpahaman media PowerPoint				✓	

QUESTIONNAIRES

Student Assessment of the PowerPoint Media Lesson 4. Struktur 1

Name : Lex

Country : Belanda

Level : Beginner

Learning objectives : Communicative Learning

Direction: How is your assessment of using PowerPoint in Indonesian class for beginner level? Give your assessment by checking (✓) if:

1. Much Less ☐

2. Less ☐

3. Fair ☒

4. Good ☐

5. Very good ☐

QUESTIONNAIRES

Student Assessment of the PowerPoint Media Lesson 6.... Struktur 1

Name : MARYAM OBST
Country : JERMAN
Level : BEGINNER
Learning objectives : COMMUNICATIVE LEARNING

Direction: How is your assessment of using PowerPoint in Indonesian class for beginner level? Give your assessment by checking (✓) if:

1. Much Less ☐

2. Less ☐

3. Fair ☐

4. Good ☒

5. Very good ☐

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

QUESTIONNAIRES

Student Assessment of the PowerPoint Media Lesson 4 Struktur 1

Name : Anne

Country : Belanda

Level : Beginner

Learning objectives : Communicative learning

Direction: How is your assessment of using PowerPoint in Indonesian class for beginner level? Give your assessment by checking (√) if:

1. Much Less ☐

2. Less ☐

3. Fair ☐

4. Good ☒

5. Very good ☐

QUESTIONNAIRES

Student Assessment of the PowerPoint Media Lesson 4. Struktur 1

Name : Anne

Country : Belanda

Level : Beginner

Learning objectives : Communicative learning

Direction: How is your assessment of using PowerPoint in Indonesian class for beginner level? Give your assessment by checking (√) if:

1. Much Less ☐

2. Less ☐

3. Fair ☐

4. Good ☒

5. Very good ☐

QUESTIONNAIRES

Student Assessment of the PowerPoint Media Lesson ¹⁰ Structur 1

Name : Annamariaberta
Country : italia
Level : beginner
Learning objectives : communicative Learning

Direction: How is your assessment of using PowerPoint in Indonesian class for beginner level? Give your assessment by checking (✓) if:

- | | |
|--------------|-------------------------------------|
| 1. Much Less | <input type="checkbox"/> |
| 2. Less | <input type="checkbox"/> |
| 3. Fair | <input type="checkbox"/> |
| 4. Good | <input checked="" type="checkbox"/> |
| 5. Very good | <input type="checkbox"/> |



UNIVERSITAS SANATA DHARMA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Tromol Pos 29, Yogyakarta 55002
Telp. (0274) 513301, 515352; Fax. (0274) 562383

Nomor : 77 /Pnlt/Kajur/JPBS/XI/2009
Hal :
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Bapak Trigaya Tjok Agung Sudarjana, S.FK
Di Alam Bahasa Indonesia
Kompleks Kolombo, Jalan Cendrawasih 3,
Yogyakarta 55281

Dengan hormat,

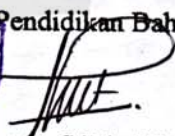
Dengan ini kami memohonkan ijin bagi mahasiswa kami,

Nama : Ekarista Prihardyati Saputro
No. Mhs : 061224062
Program Studi : Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia, dan Daerah
Jurusan : Pendidikan Bahasa dan Seni
Semester : 7 (tujuh)

untuk melaksanakan penelitian dalam rangka persiapan penyusunan Skripsi / Makalah, dengan ketentuan sebagai berikut:

Lokasi : Alam Bahasa Indonesia
Waktu : November 2009 - April 2010
Topik / Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia yang
Efektif bagi Penutur Asing Tingkat Dasar di Alam
Bahasa Indonesia

Atas perhatian dan ijin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 November 2009
u.b. Dekan,
Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni

Ag. Hardi Prasetyo, S.Pd., M.A
NPP. 2064

Tembusan Yth:
1. Manager Alam Bahasa Indonesia.
2. Dekan FKIP

RENCANA PEMBELAJARAN

Pelajaran 4 percakapan 1

Topik: Waktu dan Aktivitas

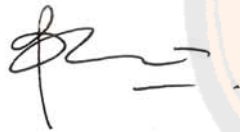
Tujuan Umum Pembelajaran: Siswa dapat bertanya jawab tentang waktu dan aktivitas sehari-hari

Tujuan	Materi	Langkah-langkah Pokok Pembelajaran	Kosakata	Realia/Cara penggunaan	Alokasi Waktu
1. Pembelajar dapat mengenal jam (tepat, lebih, kurang) menggunakan struktur yang baik dan benar. 2. pembelajar dapat menjawab pertanyaan tentang jam (tepat, lebih, kurang) menggunakan struktur yang baik dan benar. 3. Pembelajar dapat bertanya jawab tentang jam	Q : Jam berapa sekarang? A : Sekarang jam 05.00 (tepat).	Pengenalan 1. Guru memberitahukan topik hari ini adalah "jam dan aktivitas" sambil menunjuk jam 2. guru mengenalkan jam mulai dari "tepat", "lebih", dan "kurang" 3. mengenalkan kata "sekarang" dengan langsung bertanya pada murid Pengedrilan 4. guru bertanya dan pembelajar menjawab.	Jam Sekarang Menit Tepat Lebih / lewat Kurang Seperempat Setengah	Realia: 1. Gambar jam digital: untuk tahap pengenalan 2. Gambar jam manual: untuk tahap pengedrilan Latihan 1. Melengkapi jam. 2. Dikte : guru menyebutkan 10 soal tentang jam, dan pembelajar menuliskan jam digital.	52 menit

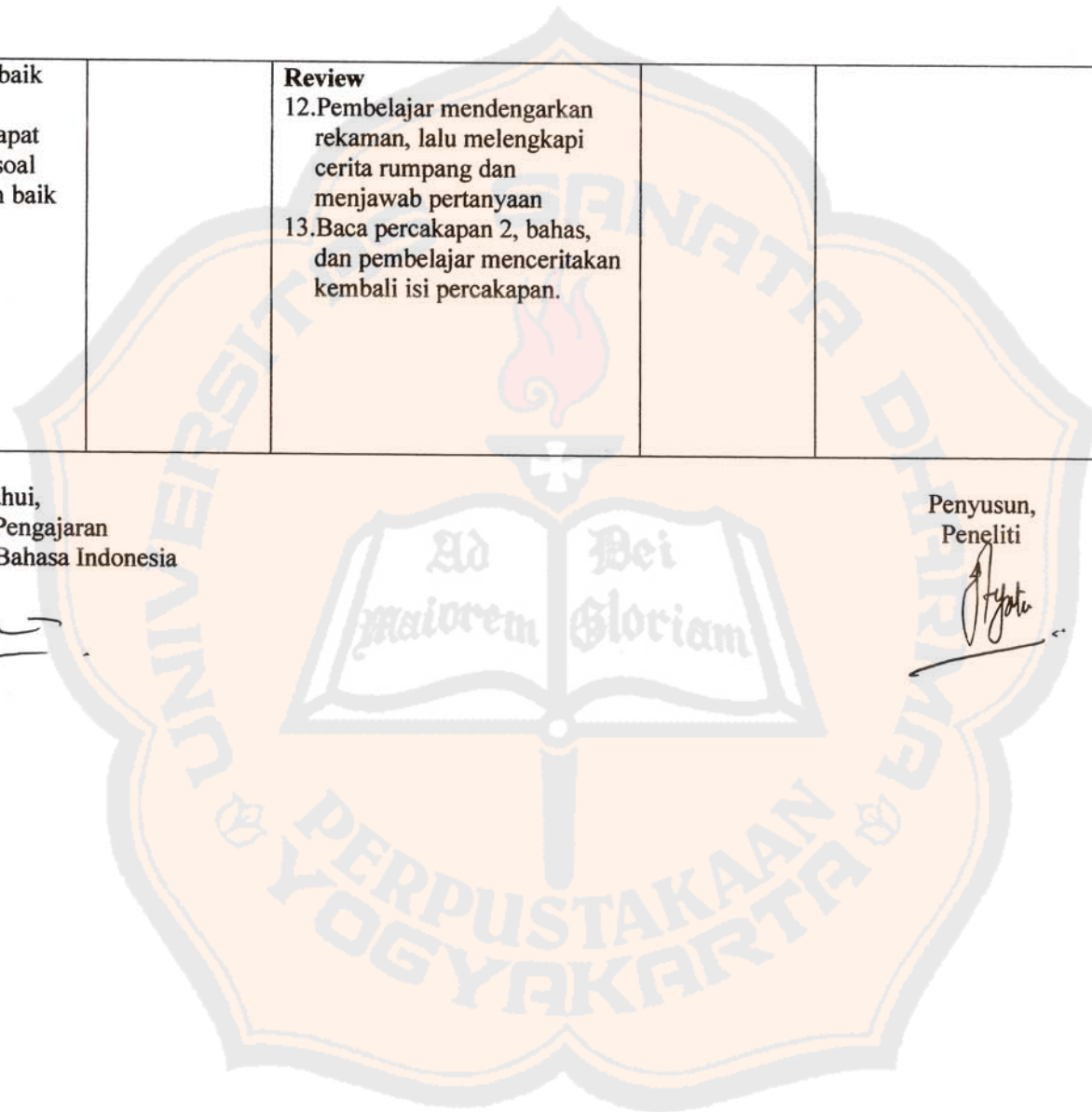
<p>menggunakan struktur yang baik dan benar.</p> <p>4. Pembelajaran dapat mengerjakan soal review dengan baik dan benar</p>		<p>Produksi</p> <p>5. secara bergantian, pembelajar dan guru bertanya jawab</p> <p>Review</p> <p>6. melengkapi jam</p> <p>7. dikte.</p>			
<p>1. Pembelajaran dapat mengenal macam-macam aktivitas (tidur, bangun, mandi, makan, pergi ke, berangkat, belajar, bekerja, sampai di, istirahat, kembali)</p> <p>2. Pembelajaran dapat bertanya jawab tentang jam dan aktivitas menggunakan struktur yang baik dan benar.</p> <p>3. Pembelajaran dapat menceritakan aktivitasnya menggunakan</p>	<p>Q : Jam berapa Anda tidur ?</p> <p>A : Saya tidur jam 22.30.</p>	<p>Pengenalan</p> <p>8. guru mengenalkan macam-macam aktivitas (tidur bangun, mandi, makan, pergi ke, berangkat, belajar, bekerja, sampai di, istirahat, kembali)</p> <p>Pengedrilan</p> <p>9. pembelajar bertanya jawab dengan guru tentang jam dan aktivitas di dalam kelas.</p> <p>Produksi</p> <p>10. pembelajar melakukan wawancara dengan orang di luar kelas menggunakan struktur target.</p> <p>11. pembelajar melaporkan hasil wawancaranya di dalam kelas</p>	<p>Tidur</p> <p>Bangun</p> <p>Mandi</p> <p>Makan</p> <p>Pergi ke</p> <p>Pulang ke</p> <p>Berangkat</p> <p>Belajar</p> <p>Bekerja</p> <p>Sampai di</p> <p>Istirahat</p> <p>Kembali</p>	<p>Realia</p> <p>1. Gambar macam-macam aktivitas digunakan pada tahap pengenalan.</p> <p>2. Gambar aktivitas dengan keterangan jam digunakan pada tahap pengedrilan.</p> <p>Latihan</p> <p>1. Lembar wawancara digunakan pada tahap produksi.</p> <p>2. Rekaman tentang aktivitas seseorang</p> <p>3. Lembar cerita rumpang yang disertai pertanyaan</p>	<p>53 menit</p>

<p>struktur yang baik dan benar.</p> <p>4. Pembelajar dapat mengerjakan soal review dengan baik dan benar</p>		<p>Review</p> <p>12. Pembelajar mendengarkan rekaman, lalu melengkapi cerita rumpang dan menjawab pertanyaan</p> <p>13. Baca percakapan 2, bahas, dan pembelajar menceritakan kembali isi percakapan.</p>			
---	--	--	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Bagian Pengajaran
Alam Bahasa Indonesia



Penyusun,
Peneliti

RENCANA PEMBELAJARAN

Pelajaran 6 percakapan 1

Topik : Posisi

Tujuan Umum Pembelajaran : Pembelajar dapat mengetahui posisi objek

Tujuan	Materi	Langkah-Langkah Pokok Pembelajaran	Kosa Kata Baru	Realia/Latihan dan Cara Penggunaan	Alokasi Waktu
<p>1. Pembelajar dapat mengenal macam-macam posisi menggunakan struktur yang baik dan benar.</p> <p>2. Pembelajar dapat menggambarkan posisi benda dengan tepat dari hasil mendengarkan</p> <p>3. Pembelajar dapat bertanya jawab tentang posisi barang-</p>	<p>Q : Di mana kunci bapak?</p> <p>A : Kunci bapak di atas lemari.</p>	<p>Pengenalan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberitahukan topik hari ini adalah "posisi" 2. guru mengenalkan macam-macam posisi satu per satu dengan gambar rekayasa <p>Pengedrilan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Pembelajar melengkapi gambar posisi barang-barang dengan bertanya kepada guru. Guru punya informasi. 4. Pembelajar menceritakan posisi barang-barang yang ada di ruang tamu. 5. Pembelajar menggambar 10 posisi suatu benda sambil mendengarkan instruksi dari rekaman yang sudah disiapkan. 	<p>Di atas</p> <p>Di bawah</p> <p>Di dalam</p> <p>Di luar</p> <p>Di samping</p> <p>Di antara... dan...</p> <p>Di depan</p> <p>Di samping</p> <p>Di belakang</p> <p>Kunci</p>	<p>Realia:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar rekayasa : gambar barang-barang yang sudah diatur posisinya. 2. Info gap (gambar ruang tamu dengan barang-barang (kipas angin, telepon, kursi, sofa, TV, jam dinding, vas bunga). 3. lembar wawancara 	105 menit

<p>barang orang lain menggunakan struktur yang baik dan benar.</p> <p>4. Pembelajar dapat menceritakan tentang posisi barang-barang orang lain.</p>		<p>Produksi</p> <p>6. Pembelajar melakukan wawancara dengan orang di luar kelas tentang posisi barang-barang di ruang tidur mereka sambil menggambar.</p> <p>Review</p> <p>7. Pembelajar mendeskripsikan gambar yang sudah dia buat</p> <p>8. Pembelajar melengkapi percakapan sambil mendengarkan rekaman</p> <p>9. pembelajar dan guru membaca percakapan 1</p> <p>10. pembelajar mencari kata-kata baru</p> <p>11. pembelajar menceritakan kembali isi percakapan dengan bahasanya sendiri</p>			
---	--	---	--	--	--

Mengetahui,
Kepala Bagian Pengajaran
Alam Bahasa Indonesia



Penyusun
Peneliti



RENCANA PEMBELAJARAN

Pelajaran 10 struktur 1

Topik : Deskripsi

Tujuan Umum Pembelajaran : Pembelajar dapat mengetahui deskripsi orang dan objek

Tujuan	Materi	Langkah-Langkah Pembelajaran	Kosa Kata Baru	Realia/Latihan Cara Penggunaannya	Alokasi Waktu
<p>1. Pembelajar dapat mengenal macam-macam deskripsi orang dan objek menggunakan struktur yang baik dan benar.</p> <p>2. Pembelajar dapat menjawab pertanyaan untuk mendeskripsikan objek atau orang</p> <p>3. Pembelajar dapat</p>	<p>1. Q : Apakah dia tinggi? A : Ya/Tidak.</p> <p>2. Q : Bagaimana orangnya? A: Dia cantik, sedikit gemuk, rambut pendek, ikal.</p> <p>Q : Bagaimana Pematang Siantar? A: Di sana ramai, panas, dan penduduknya padat.</p>	<p>Pengenalan</p> <p>1. Guru memberitahukan topik hari ini adalah "deskripsi orang dan objek"</p> <p>2. guru mengenalkan macam-macam deskripsi orang satu per satu dengan gambar</p> <p>Pengedrilan</p> <p>3. guru bertanya tentang gambar objek, dan atau orang dan murid menjawab dengan mendeskripsikan foto atau gambar objek tersebut</p> <p>Produksi</p> <p>4. Pembelajar mendeskripsikan 2 orang yang dia lihat hari ini.</p> <p>5. pembelajar mendeskripsikan dua tempat berlibur yang pernah dia datangi</p> <p>6. guru menyediakan informasi tentang tinggi, umur, berat,</p>	<p>Laki-laki Perempuan Tinggi Pendek Badan Gemuk Kurus Wajah Cantik Jelek Ikal Lurus Keriting Mahal Murah Luas Sempit Padat Sepi Ramai Berbahaya</p>	<p>Realia</p> <p>1. <i>Slide</i> yang menampilkan orang atau objek yang menjelaskan kosa kata target dengan struktur tanya jawab.</p> <p>2. Latihan</p> <p>a. Deskripsikan dua orang yang Anda lihat hari ini!</p> <p>b. Deskripsikan dua tempat berlibur yang pernah Anda datangi!</p> <p>c. Buatlah Deskripsi tentang informasi di bawah ini!</p> <p># Nama : Stefan #Tinggi : 178 cm # Umur : 27 tahun # Berat : 65 kg # Negara : Swiss</p>	90 menit

<p>mendeskripsikan objek atau orang secara langsung maupun dari informasi tertulis menggunakan struktur yang baik dan benar.</p> <p>4. Pembelajar dapat membuat dialog untuk mendeskripsikan orang, dari informasi yang sudah ada menggunakan struktur yang baik dan benar.</p>		<p>negara, hobi, warna favorit, makanan favorit seseorang, lalu pembelajar membuat cerita tentang orang tersebut.</p> <p>Pengulangan</p> <p>7. Pembelajar menulis dialog dari informasi yang sudah disediakan oleh guru, lalu bermain peran dengan guru</p> <p>8. pembelajar dan guru membaca percakapan 1</p> <p>9. pembelajar mencari kata-kata baru pembelajar menceritakan kembali isi percakapan dengan bahasanya sendiri.</p>		<p># Hobi : membaca, berolah raga</p> <p># Warna favorit :biru, coklat</p> <p># Makanan favorit : sate, gado-gado</p> <p>3. Latihan membuat dialog dari informasi.</p> <p>4. Percakapan target.</p>	
---	--	--	--	---	--

Mengetahui,
Kepala Bagian Pengajaran
Alam Bahasa Indonesia

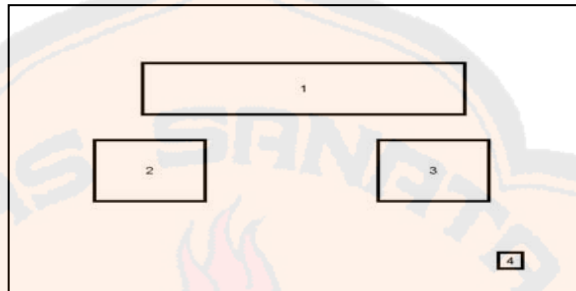


Penyusun,
Peneliti



**Storyboard Pelajaran 4 Struktur 1 Pengembangan Media PowerPoint
sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
bagi Penutur Asing Tingkat Dasar di Lembaga All Plus Alam Bahasa**

Judul

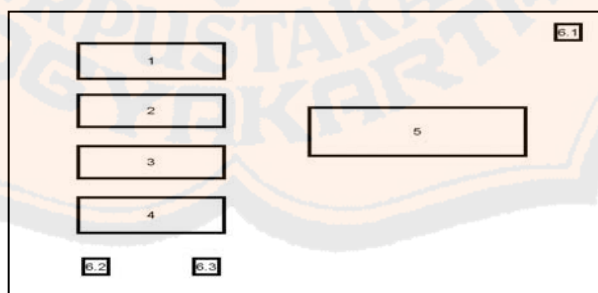


Keterangan

1. Judul
2. Animasi jam
3. Animasi jam dan aktivitas
4. Ikon suara (rekaman seperti di tulisan judul)

Menu

Slide ini berfungsi sebagai pintu untuk masuk ke masing-masing tahap pembelajaran. *Background slide* ini berwarna ungu kemerahan dengan ornamen jam di pojok bawah kanan.

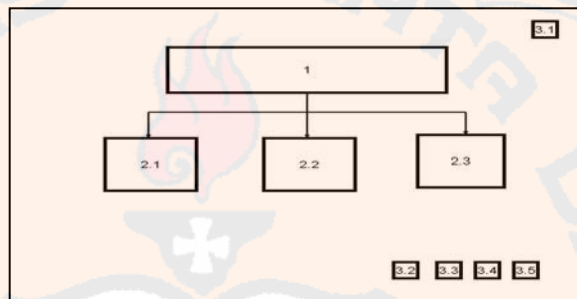


Keterangan

1. Animasi tangan
2. Animasi kartu
3. Animasi kepala

4. Animasi bolpoin
5. Tujuan pembelajaran
6. Ikon
 - 6.1 Ikon halaman
 - 6.2 Ikon jari ke kiri
 - 6.3 Ikon jari ke kanan

Submenu Tahap Pengenalan Jam



Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. gambar jam digital
 - 2.1. *hiperlink* ke *slide* tahap pengenalan (tepat)
 - 2.2. *hiperlink* ke *slide* tahap pengenalan (lebih)
 - 2.3. *hiperlink* ke *slide* tahap pengenalan (kurang)
3. Ikon
 - 3.1. Ikon halaman
 - 3.2. Ikon menu
 - 3.3. Ikon jari ke kanan
 - 3.4. Ikon jari ke kiri
 - 3.5. Ikon tahap pengenalan (sekarang)

Tahap Pengenalan Jam

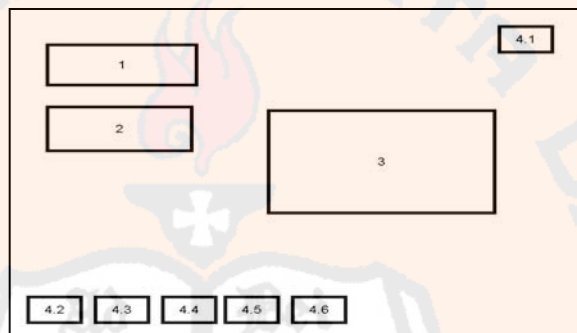
Peletakan ikon dan struktur di keempat tahap pengenalan selalu sama, kecuali tahap pengenalan sekarang. Jadi keterangan pada setiap nomor pun sama. Pada *slide* ini *backgroud* berwarna kombinasi biru tua dan biru muda dengan

tulisan "PELAJARAN 4 STRUKTUR 1" di pojok kanan bawah. Berikut ini adalah keempat tahap pengenalan jam.

A. Tahap pengenalan jam (Tepat)

Pada tahap ini terdiri dari tiga *slide*. Di dalam masing-masing *slide* terdapat satu gambar jam digital yaitu,

- a. *Slide* pertama (06:00)
- b. *Slide* kedua (13:00)
- c. *Slide* ketiga (12:00)



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan (Jam Berapa?)
2. Struktur jawaban sesuai dengan gambar jam
3. gambar jam digital
4. Ikon
 - 4.1. Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon pengenalan
 - 4.4 Ikon suara (*hiperlink* ke suara sesuai no.1 dan 2)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan
 - 4.6 Ikon jari ke kiri

B. Tahap Pengenalan Jam (Lebih)

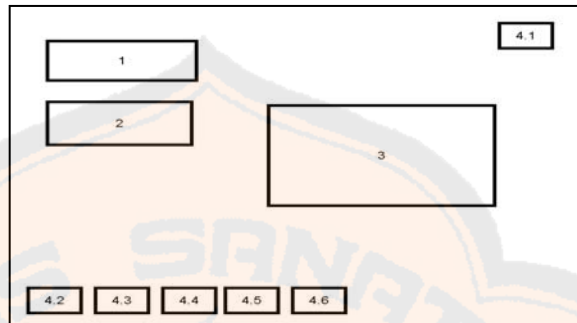
Pada tahap ini terdapat empat *slide*. Di dalam *slide* terdapat satu gambar jam digital yang menjelaskan struktur target yaitu,

- a. 08:05

b. 13:15

c. 02:30

d. 15:30



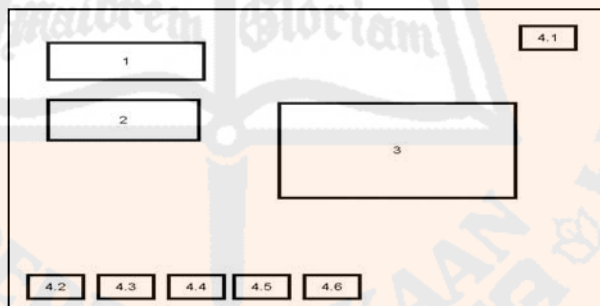
C. Tahap Pengenalan Jam (kurang)

Pada tahap ini terdapat tiga *slide*. Di dalam *slide* terdapat satu gambar jam digital yang menjelaskan struktur target yaitu,

a. 04:45

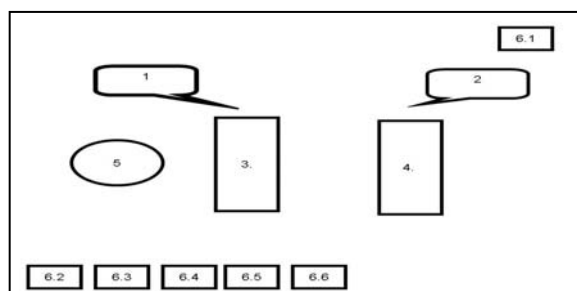
b. 16:45

c. 18:40



D. Tahap Pengenalan Jam (Sekarang)

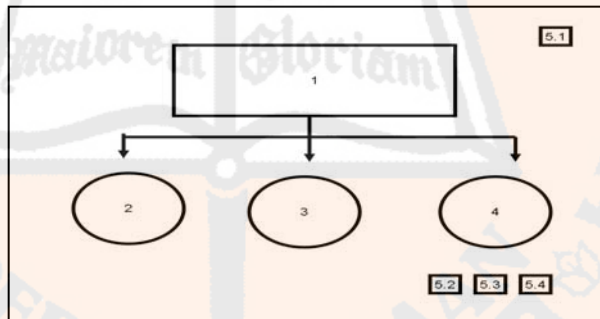
Pada tahap ini terdapat satu *slide*. *Slide* ini untuk mengenalkan kata "sekarang". Dengan pembelajar melihat *slide* ini harapannya pembelajar mampu menjawab pertanyaan pengajar tentang "Jam berapa sekarang?".



Keterangan :

1. Struktur pertanyaan (jam berapa sekarang?)
2. Struktur jawaban (sekarang jam 13:00)
3. Gambar orang
4. Gambar orang
5. Animasi jam
6. Ikon
 - 6.1. Ikon halaman
 - 6.2 Ikon menu
 - 6.3 Ikon pengenalan
 - 6.4 Ikon suara (*hyperlink* ke suara sesuai no.1 dan 2)
 - 6.5 Ikon jari ke kanan
 - 6.7 Ikon jari ke kiri

Tahap Pentubian Jam



Keterangan :

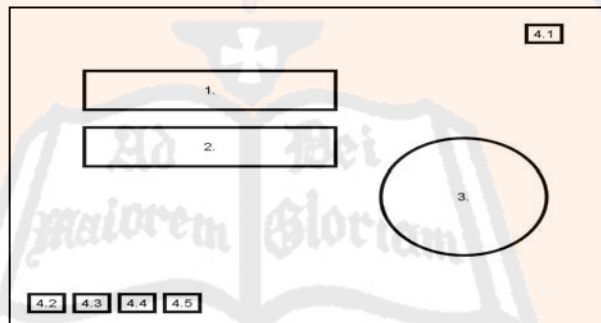
1. Kompetensi dasar
2. Gambar jam manual (10:00)
3. Gambar jam manual (12:12)
4. Gambar jam manual (05:55)
5. Ikon
 - 5.1 Ikon halaman
 - 5.2 Ikon menu
 - 5.3 Ikon jari ke kanan (*back*)
 - 5.4 Ikon jari ke kanan (*next*)

A. Tahap pentubian jam (tepat)

Pada tahap ini terdapat tujuh *slide*. Di dalam *slide* terdapat tiga gambar jam manual dan dua gambar jam digital yang menjelaskan struktur target yaitu,

- a. 08:00
- b. 02:00
- c. 10:00
- d. 13:00
- e. 20:00
- f. Konfirmasi jawaban salah
- g. Konfirmasi jawaban benar

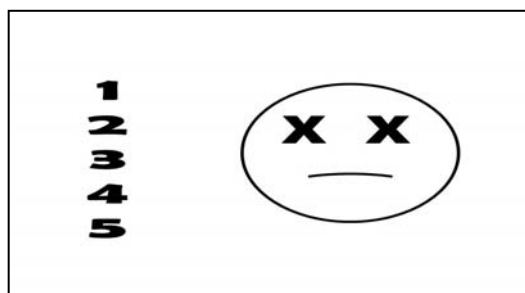
Pada tahap ini pengajar dan pembelajar bertanya jawab. Oleh sebab itu, di sini juga ada *slide* untuk konfirmasi kebenaran jawaban pembelajar.



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan
2. Struktur jawaban
3. Gambar jam manual/jam digital
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon ke submenu
 - 4.3 Ikon kartu
 - 4.4 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan (*next*)

Konfirmasi jawaban salah



Keterangan:

Slide ini adalah *slide* bergerak. Jika *slide* ini diklik, *background* akan berwarna merah. Nomor 1-5 adalah penanda untuk kembali ke *slide* sebelumnya. Jika pengguna mengklik nomor 1, pengguna akan kembali ke *slide* nomor 1 di file yang sama.

Konfirmasi jawaban benar



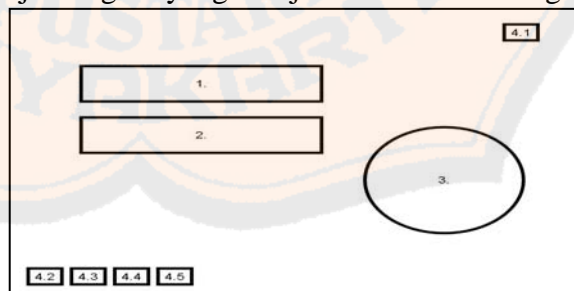
Keterangan:

Slide ini adalah *slide* bergerak. Jika *slide* ini diklik, *background* akan berwarna kuning. Nomor 1-5 adalah penanda untuk kembali ke *slide* sebelumnya. Jika pengguna mengklik nomor 1, pengguna akan kembali ke *slide* nomor 1 di file yang sama.

B. Tahap pentubian jam (lebih)

Pada tahap ini terdapat tujuh *slide*. Di dalam *slide* terdapat tiga gambar jam manual dan dua gambar jam digital yang menjelaskan struktur target yaitu,

- a. 02:15
- b. 02:20
- c. 03:30
- d. 02:10
- e. 15:30



- f. Konfirmasi jawaban salah
- g. Konfirmasi jawaban benar

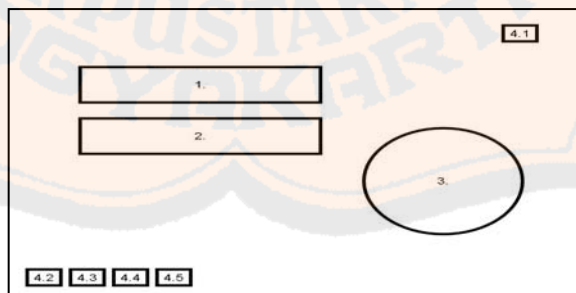
Keterangan:

1. Struktur pertanyaan
2. Struktur jawaban
3. Gambar jam manual/jam digital
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon kartu
 - 4.4 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan (*next*)

C. Tahap pentubian jam (kurang)

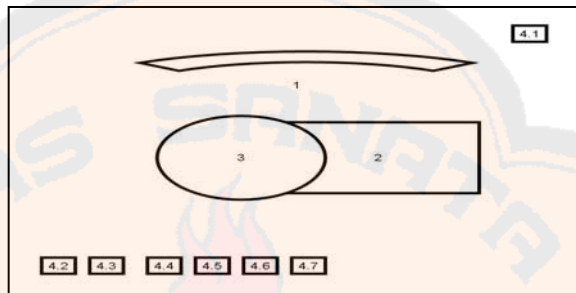
Pada tahap ini terdapat tujuh *slide*. Di dalam *slide* terdapat tiga gambar jam manual dan dua gambar jam digital yang menjelaskan struktur target yaitu,

- a. 05:55
- b. 02:45
- c. 10:50
- d. 09:40
- e. 01:48
- f. Konfirmasi jawaban salah
- g. Konfirmasi jawaban benar



D. Tahap pentubian jam (campuran)

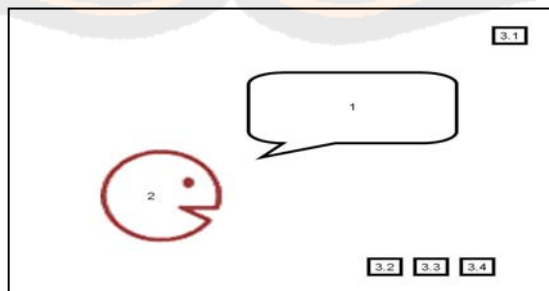
Pada tahap ini terdapat empat *slide*, dua *slide* target, dan dua *slide* konfirmasi jawaban. Di setiap *slide* ada dua jenis gambar jam: digital dan manual. Setiap *slide* terdiri dari 5 gambar jam yang muncul secara bergantian. Pembelajar diminta untuk menjawab pertanyaan “jam berapa?” sesuai gambar yang muncul.



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan ”jam berapa”
2. gambar jam digital
3. gambar jam manual
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon cek
 - 4.3 Ikon salah
 - 4.4 Ikon menu
 - 4.5 Ikon kartu
 - 4.6 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 4.7 Ikon jari ke kanan (*next*)

Submenu Produksi

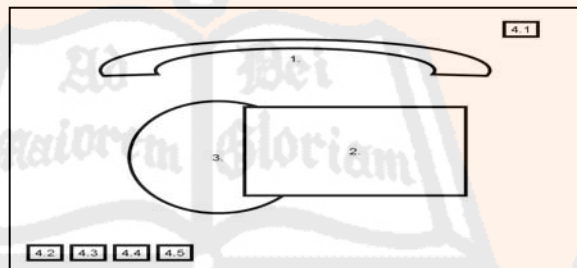


Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Animasi kepala
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 3.4 Ikon jari ke kanan (*next*)

Tahap produksi jam

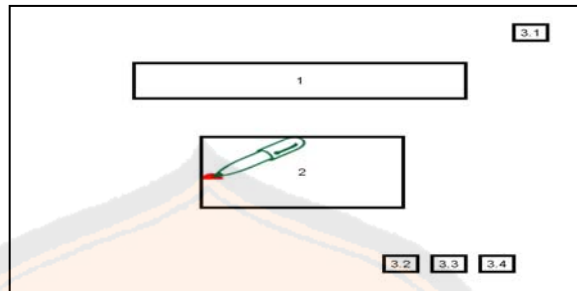
Tahap ini terdiri dari lima *slide*. Setiap *slide* ada lima gambar jam digital dan jam manual. Pembelajaran diminta bertanya jawab sesuai struktur "jam" yang sudah dia pelajari sebelumnya. Pada *slide-slide* ini tidak tertulis struktur target.



Keterangan:

1. Perintah "Bertanya jawablah dengan gurumu!"
2. Gambar jam digital
3. Gambar jam manual
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon kartu
 - 4.4 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan (*next*)

Submenu pengulangan konsep



Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Animasi bolpoin
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 3.4 Ikon jari ke kanan (*next*)

Tahap pengulangan konsep

Proses yang dilakukan oleh pembelajar pada tahap ini adalah mengerjakan latihan tertulis dan dikte. Latihan tertulis terdiri dari mengisi titik-titik sesuai dengan gambar jam yang sudah ada, 20 soal. Sesudah itu disediakan 10 soal dikte yang akan dibacakan oleh pengajar secara langsung dan pembelajar menulis jawabannya di kertasnya sendiri. Latihan ini disajikan dalam bentuk MS.Word.

Latihan tertulis:



Keterangan:

1. Gambar jam digital atau jam manual
2. Tempat pembelajar mengisi jawabannya sesuai gambar jam.

Latihan dikte:

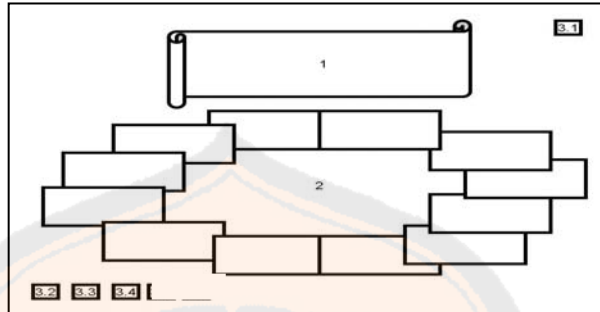
- | | |
|----------|-----------|
| 1. 07:10 | 6. 18:45 |
| 2. 10:30 | 7. 20:00 |
| 3. 12:55 | 8. 09:40 |
| 4. 16:15 | 9. 06:30 |
| 5. 13:00 | 10. 15:20 |

Menu jam dan aktivitas

Keterangan:

1. Animasi tangan
2. Animasi kartu
3. Animasi kepala
4. Animasi bolpoin
5. Tujuan pembelajaran
6. Ikon
 - 6.1 Ikon halaman
 - 6.2 Ikon jari ke kanan (*next slide*)
 - 6.3 Ikon jari ke kiri (*back slide*)

Submenu pengenalan jam dan aktivitas



Keterangan:

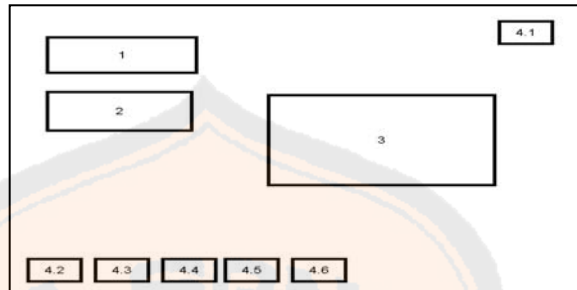
1. Kompetensi dasar
2. Dua belas gambar jam dan aktivitas
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu (*hyperlink* ke *slide* menu jam dan aktivitas)
 - 3.3 Ikon jari ke kanan (*next*)
 - 3.4 Ikon jari ke kiri (*back*)

Tahap pengenalan jam dan aktivitas

Pada tahap ini ada dua belas aktivitas yang akan dikenalkan. Kedua belas aktivitas itu adalah

1. Tidur
2. bangun
3. mandi
4. makan
5. pergi
6. berangkat
7. sampai di
8. bekerja
9. istirahat
10. kembali
11. pulang
12. belajar

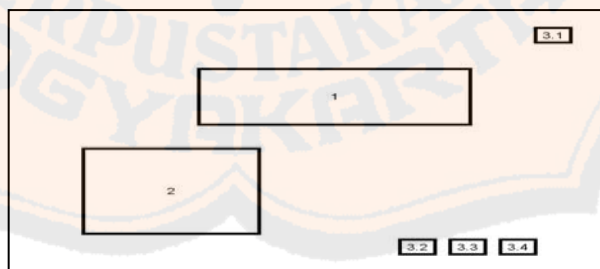
Masing-masing aktivitas ada tiga gambar yang berbeda. Model *slide* di setiap aktivitas sebagai berikut:



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan (Jam berapa dia *tidur*?)
2. Struktur jawaban sesuai dengan gambar jam
3. gambar jam digital
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman (*hiperlink* ke *slide* judul)
 - 4.2 Ikon menu (*hiperlink* ke *slide* menu jam)
 - 4.3 Ikon pengenalan (*hiperlink* ke sub menu pengenalan jam)
 - 4.4 Ikon suara (*hiperlink* ke suara sesuai no.1 dan 2)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan (*next*)
 - 4.6 Ikon jari ke kiri (*back*)

Submenu pentubian



Keterangan

1. Kompetensi dasar
2. Animasi jam dan aktivitas
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman

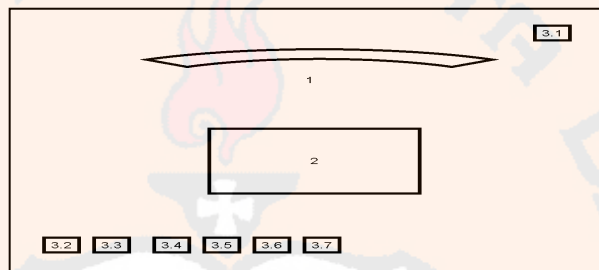
3.2 Ikon menu

3.3 Ikon jari ke kiri (*back*)

3.4 Ikon jari ke kanan (*next*)

Tahap pentubian jam dan aktivitas

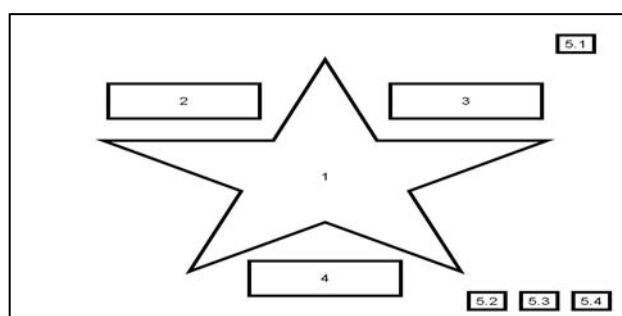
Pada tahap ini ada empat *slide*, dua *slide* target dan dua *slide* konfirmasi jawaban. Masing-masing *slide* ada lima gambar jam dan aktivitas yang berbeda-beda. Pembelajaran diharapkan bertanya jawab dengan gurunya sesuai dengan gambar yang muncul.



Keterangan:

1. Perintah : Bertanya jawablah dengan gurumu!
2. Lima gambar jam dan aktivitas
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon cek
 - 3.3 Ikon salah
 - 3.4 Ikon menu
 - 3.5 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 3.6 Ikon jari ke kanan (*next*)

Submenu produksi jam dan aktivitas



Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Aktivitas yang akan dilakukan pada tahap produksi
 - *Interview*
3. Aktivitas yang akan dilakukan pada tahap produksi
 - *bahas hasil interview*
4. Aktivitas yang akan dilakukan pada tahap produksi
 - *cerita aktivitasmu*
5. Ikon
 - 5.1 Ikon halaman
 - 5.2 Ikon menu
 - 5.3 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 5.4 Ikon jari ke kanan (*next*)

Tahap produksi jam dan aktivitas (*Interview*)

Tahap ini disajikan dengan MS.Word berupa tabel lembar wawancara. Di dalam tabel ini ada enam gambar aktivitas (bangun, mandi, tidur, makan, bekerja, sampai di) dan kolom nama narasumber. Pembelajar diminta mengisi lembar wawancara ini.

Tahap produksi jam dan aktivitas (*bahas hasil interview*)

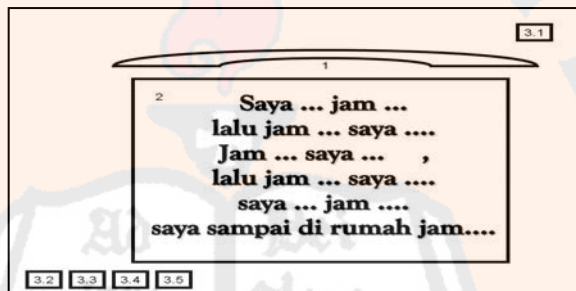
Pada tahap ini, pembelajar diminta untuk melaporkan hasil wawancaranya. Peneliti menyediakan paragraf yang belum lengkap yang akan membantu pembelajar membuat cerita tentang aktivitas orang lain.



Keterangan:

1. Paragraf yang belum lengkap
2. Ikon
 - 2.1 Ikon halaman
 - 2.2 Ikon menu
 - 2.3 Ikon kepala
 - 2.4 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 2.5 Ikon jari ke kanan (*next*)

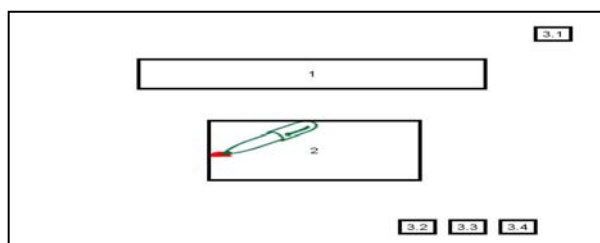
Tahap produksi jam dan aktivitas (bercerita aktivitas)



Keterangan:

1. Perintah : Ceritakan aktivitasmu!
2. Paragraf bantuan untuk menceritakan aktivitas pembelajaran
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon kepala
 - 3.4 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 3.5 Ikon jari ke kanan (*next*)

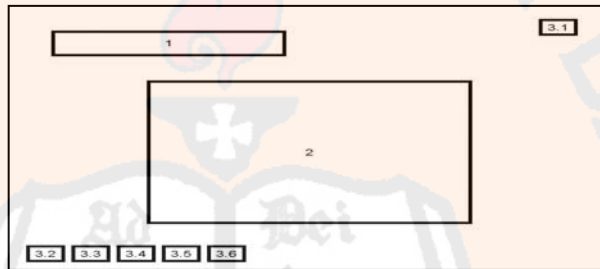
Submenu pengulangan konsep jam dan aktivitas



Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Animasi bolpoin
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri (*back*)
 - 3.4 Ikon jari ke kanan (*next*)

Tahap pengulangan konsep



Keterangan:

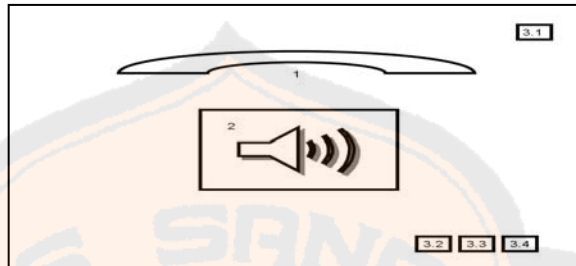
1. Perintah : Lengkapilah cerita di bawah ini!
2. Cerita yang belum lengkap
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon suara
 - 3.4 Ikon konfirmasi benar
 - 3.5 Ikon jari ke kiri
 - 3.6 Ikon jari ke kanan

Tahap pengulangan konsep total

Tahap ini disajikan dengan MS.Word. Pada tahap ini pengguna membuat sepuluh pertanyaan dari hasil mendengarkan.

Mendengarkan percakapan 1

Pada tahap ini pengguna disajikan sebuah video tentang percakapan 1, di buku 1 pelajaran 4.



Keterangan:

1. Perintah : Simaklah percakapan di bawah ini lalu ceritakan isinya!
2. Ikon suara
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri
 - 3.4 Ikon jari ke kanan

Menceritakan kembali hasil mendengarkan

Tahap ini disajikan dalam bentuk MS.Word. Pada tahap ini disajikan hasil ringkasan dari isi video yang diperdengarkan.

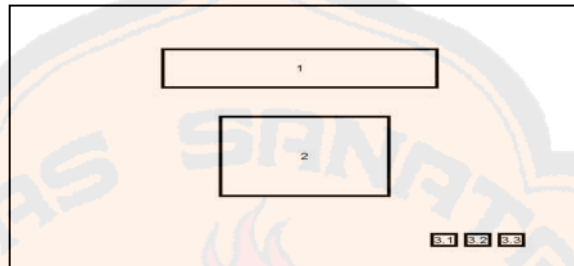
Penutup

Slide ini berisi ucapan "Terima Kasih".



**Storyboard Pelajaran 6 Struktur 1 Pengembangan Media PowerPoint
sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
bagi Penutur Asing Tingkat Dasar di Lembaga *All Plus* Alam Bahasa**

Judul

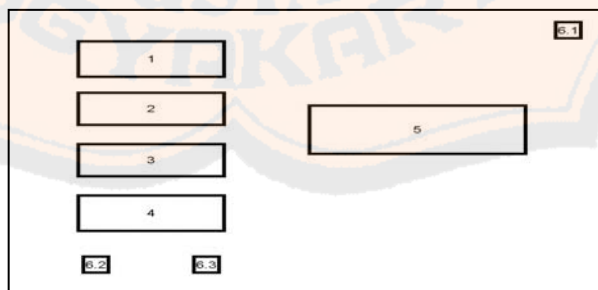


Keterangan:

1. Tulisan : Pelajaran 6 Struktur 1
2. Animasi posisi benda-benda
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon suara
 - 3.3 Ikon jari ke kanan

Menu

Slide ini berfungsi sebagai pintu untuk masuk ke masing-masing tahap pembelajaran. *Background slide* ini berwarna merah tua.

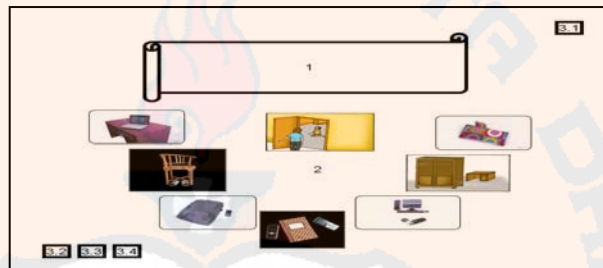


Keterangan

1. Animasi tangan
2. Animasi kartu

3. Animasi kepala
4. Animasi bolpoin
5. Tujuan pembelajaran
6. Ikon
 - 6.1 Ikon halaman
 - 6.2 Ikon jari ke kanan
 - 6.3 Ikon jari ke kiri

Submenu pengenalan posisi



Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Delapan gambar posisi yang akan dikenalkan
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri
 - 3.4 Ikon jari ke kanan

Tahap pengenalan

Pada tahap ini ada dua belas aktivitas yang akan dikenalkan. Kedua belas aktivitas itu adalah:

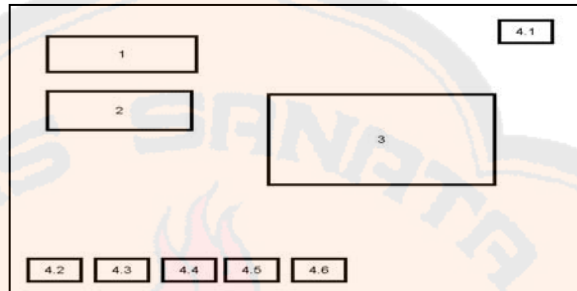
1. Di atas
2. Di bawah
3. Di samping
4. Di antara
5. Di depan

6. Di belakang

7. Di dalam

8. Di luar

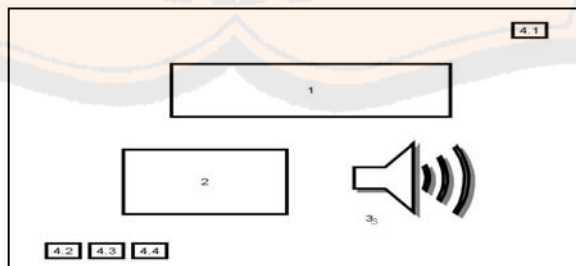
Masing-masing aktivitas ada tiga gambar yang berbeda. Model *slide* di setiap aktivitas sebagai berikut:



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan (Di mana (bolpoin)?)
2. Struktur jawaban sesuai dengan gambar jam
3. gambar jam digital
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman (*hiperlink* ke *slide* judul)
 - 4.2 Ikon menu (*hyperlink* ke *slide* menu jam)
 - 4.3 Ikon pengenalan (*hiperlink* ke sub menu pengenalan jam)
 - 4.4 Ikon suara (*hiperlink* ke suara sesuai no.1 dan 2)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan (*next*)
 - 4.6 Ikon jari ke kiri (*back*)

Submenu pentubian



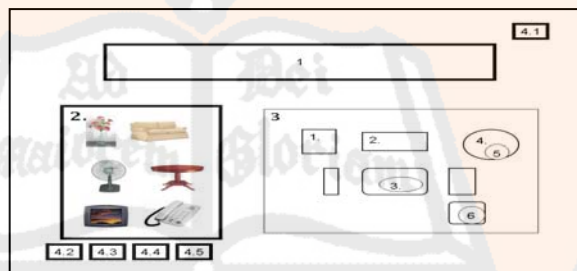
Keterangan:

1. Kompetensi dasar

2. Gambar posisi barang-barang di satu ruangan
3. Ikon suara
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon jari ke kiri
 - 4.4 Ikon jari ke kanan

Tahap pentubian (info gap)

Pada tahap ini pembelajar dan pengajar bertanya jawab untuk mengetahui posisi barang-barang yang ada di bawah ini. Pada tahap ini terdapat tiga *slide*, *slide* utama (yang di bawah ini), *slide* jawaban, *slide* gambar ruang tamu beserta posisi benda-benda tersebut.

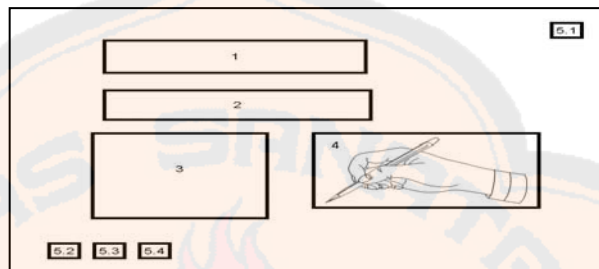


Keterangan:

1. Perintah : Bertanya jawablah dengan gurumu tentang posisi barang-barang berikut ini!
2. Gambar barang-barang
3. Gambar ruang tamu dan letak barang-barang
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon kartu
 - 4.4 Ikon jari ke kiri
 - 4.5 Ikon jari ke kanan

Tahap pentubian (mendengarkan)

Pada tahap ini pembelajar diperdengarkan rekaman tentang posisi benda. Pembelajar diminta untuk menggambar di kertas yang sudah disediakan oleh pengajar. Pada *slide* ini ada sebelas *slide*, yaitu satu *slide* pembuka dan sepuluh *slide* untuk latihan mendengarkan. Berikut ini kedua jenis *slide* tersebut.

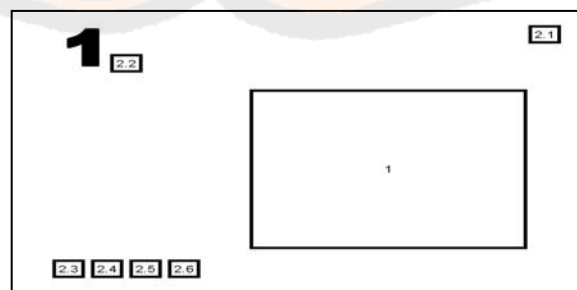


Keterangan:

1. Perintah : Latihan 1
2. Perintah : Buatlah gambar dari informasi di bawah ini!
3. Gambar orang mendengarkan (*Hiperlink* ke rekaman mendengarkan)
4. Gambar tangan menulis (*hiperlink* ke lembar kerja pembelajar)
5. Ikon
 - 5.1 Ikon halaman
 - 5.2 Ikon menu
 - 5.3 Ikon jari ke kanan
 - 5.4 Ikon jari ke kiri

Slide latihan mendengarkan

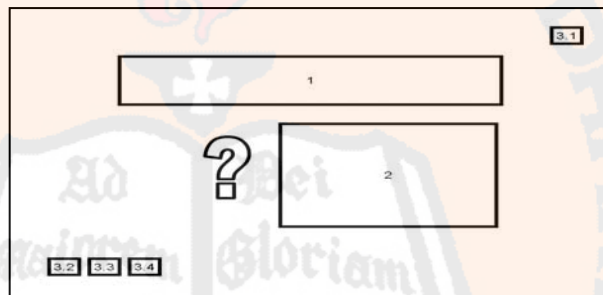
Klik nomor di pojok kiri akan diperdengarkan rekaman posisi suatu benda. Pembelajar diminta untuk menggambar. Jika ingin mengecek kebenaran hasil gambar, pengguna bisa mengklik satu kali di dalam *slide* dan akan muncul gambar yang dimaksud.



Keterangan:

1. Gambar posisi target
2. Ikon
- Ikon halaman
- Ikon suara
- Ikon menu
- Ikon kartu
- Ikon jari ke kiri
- Ikon jari ke kanan

Submenu produksi



Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Gambar posisi barang-barang
3. Ikon
- Ikon halaman
- Ikon menu
- Ikon jari ke kiri
- Ikon jari ke kanan

Tahap produksi

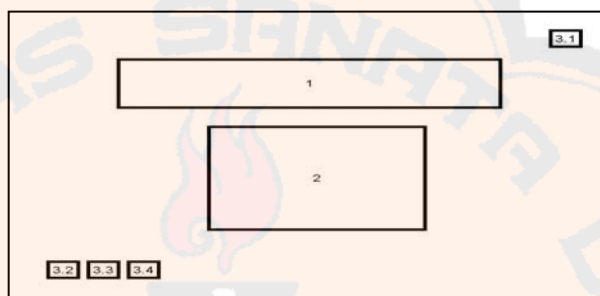
Tahap ini disajikan di dalam MS.Word. pembelajar diminta mewawancarai satu orang di luar kelas berkaitan dengan posisi enam barang, yaitu

1. Lemari
2. tempat tidur

3. meja belajar
4. buku-buku
5. tas
6. kipas angin

Disajikan lembar kerja untuk menggambar posisi barang-barang tersebut.

Submenu pengulangan konsep



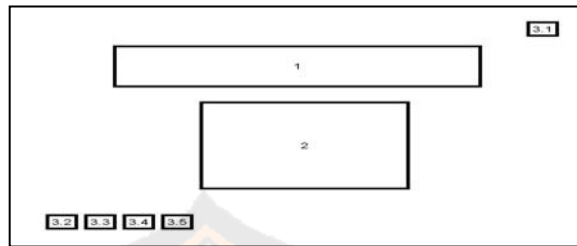
Keterangan:

1. Kompetensi dasar
2. Gambar posisi
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri
 - 3.4 Ikon jari ke kanan

Tahap pengulangan konsep

Tahap ini terdiri dari dua aktivitas yang berbeda. Aktivitas pertama, pada *slide* pertama, pembelajar menceritakan secara lisan posisi barang-barang temannya (sesudah ia melakukan wawancara). Aktivitas kedua, pada *slide* kedua, pembelajar mendengarkan dengan seksama video percakapan 6 struktur 1.

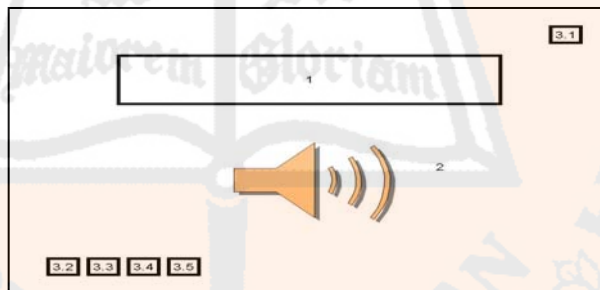
Slide pertama



Keterangan:

1. Perintah : Ceritakanlah posisi barang-barang temanmu!
2. Gambar posisi barang
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon bolpoin
 - 3.4 Ikon jari ke kiri
 - 3.5 Ikon jari ke kanan

Slide kedua



Keterangan:

1. Perintah : Lengkapilah percakapan di bawah ini dengan mendengarkan!
2. Ikon suara
3. Ikon
 - Ikon halaman
 - Ikon menu
 - Ikon bolpoin
 - Ikon jari ke kiri
 - Ikon jari ke kanan

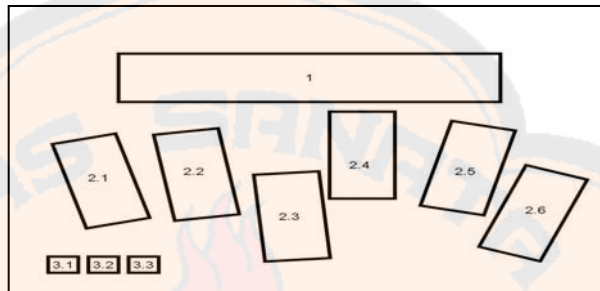
Penutup

Slide ini berisi ucapan "Terima Kasih".



**Storyboard Pelajaran 10 Struktur 1 Pengembangan Media PowerPoint
sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia
bagi Penutur Asing Tingkat Dasar di Lembaga All Plus Alam Bahasa**

Judul

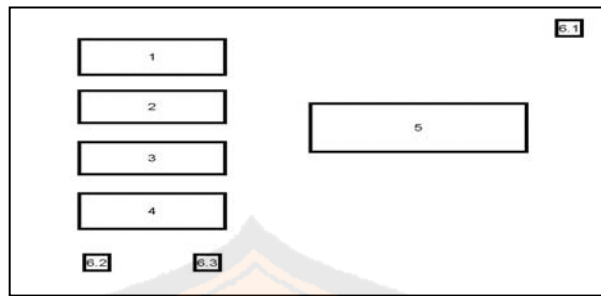


Keterangan :

1. Judul
2. Gambar deskripsi orang dan objek wisata
 - 2.1 gambar orang kurus
 - 2.2 gambar orang gemuk
 - 2.3 gambar orang tinggi
 - 2.4 gambar orang kaya
 - 2.5 gambar objek (wilayah yang ramai)
 - 2.6 gambar objek (jalan yang sepi)
3. Ikon
 - 3.1 Ikon menu
 - 3.2 Ikon suara
 - 3.3 Ikon jari ke kanan

Menu

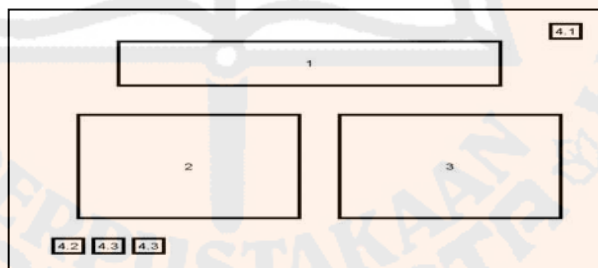
Slide ini berfungsi sebagai pintu untuk masuk ke masing-masing tahap pembelajaran. *Background slide* ini berwarna ungu kemerahan.



Keterangan :

1. Animasi tangan
2. Animasi kartu
3. Animasi kepala
4. Animasi bolpoin
5. Tujuan pembelajaran
6. Ikon
 - 6.1 Ikon halaman
 - 6.2 Ikon jari ke kiri
 - 6.3 Ikon jari ke kanan

Submenu pengenalan



Keterangan:

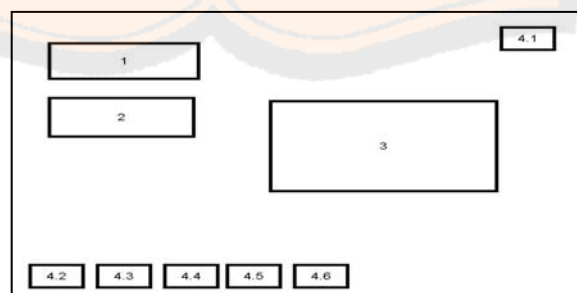
1. Topik : Deskripsi
2. Gambar objek (ruangan)
3. Gambar orang-orang
4. Ikon
 - 4.1 Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon jari ke kiri
 - 4.4 Ikon jari ke kanan

Tahap pengenalan

Pada tahap ini ada sembilan belas deskripsi orang dan objek yang akan dikenalkan. Kesembilan belas deskripsi orang dan objek itu adalah:

1. kurus
2. gemuk
3. tinggi
4. pendek
5. rambut keriting
6. rambut lurus
7. rambut ikal
8. kaya
9. miskin
10. tua
11. muda
12. mahal
13. murah
14. ramai
15. sepi
16. luas
17. sempit
18. padat
19. berbahaya

Masing-masing aktivitas ada tiga gambar yang berbeda. Model *slide* adalah sebagai berikut:



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan (Apakah dia (tinggi)?)
2. Struktur jawaban sesuai dengan gambar jam
3. gambar orang/objek
4. Ikon
 - 4.1. Ikon halaman
 - 4.2 Ikon menu
 - 4.3 Ikon pengenalan
 - 4.4 Ikon suara (*hiperlink* ke suara sesuai no.1 dan 2)
 - 4.5 Ikon jari ke kanan
 - 4.6 Ikon jari ke kiri

Submenu pentubian

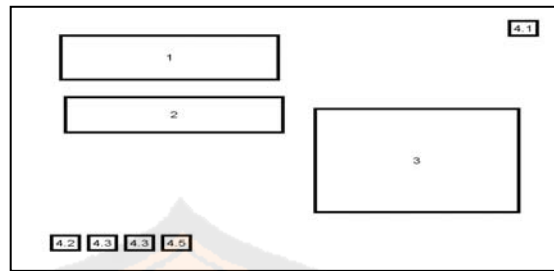


Keterangan

1. Gambar orang
2. Ilustrasi aktivitas di tahap ini
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon jari ke kiri
 - 3.4 Ikon jari ke kanan

Tahap pentubian

Tahap ini terdiri dari sepuluh *slide* yang menjelaskan konsep deskripsi orang dan objek. *Slide* untuk menjelaskan deskripsi orang sebanyak enam *slide* dan *slide* yang menjelaskan deskripsi objek sebanyak empat *slide*.



Keterangan:

1. Struktur pertanyaan (bagaimana orangnya?)
2. Struktur jawaban sesuai dengan gambar target
3. Gambar target

4. Ikon

Ikon halaman

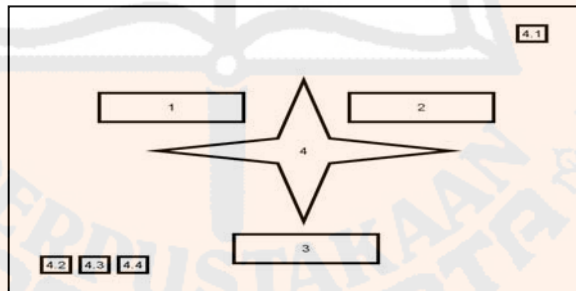
Ikon menu

Ikon kartu

Ikon jari ke kiri

Ikon jari ke kanan

Submenu produksi



Keterangan :

1. Aktivitas 1 : Deskripsi orang
2. Aktivitas 2 : Deskripsi objek
3. Aktivitas 3 : Deskripsi foto

4. Ikon

Ikon halaman

Ikon menu

Ikon jari ke kiri

Ikon jari ke kanan

Tahap produksi

Pada tahap ini ada dua aktivitas. Pembelajar disediakan foto beserta keterangan foto. Pembelajar mendeskripsikan foto tersebut menggunakan kata-katanya sendiri. Sesudah itu, pembelajar mendeskripsikan dua tempat berlibur yang pernah dikunjunginya.

Submenu pengulangan konsep

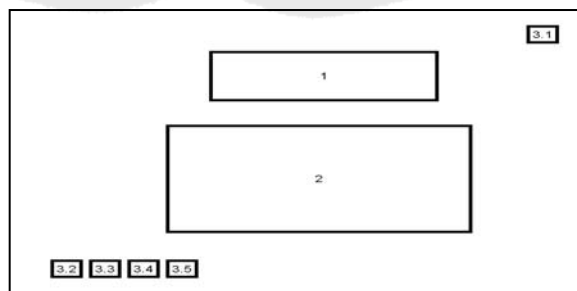


Keterangan :

1. Aktivitas yang akan dilakukan
2. Gambar orang
3. Ikon
- Ikon halaman
- Ikon menu
- Ikon jari ke kiri
- Ikon jari ke kanan

Tahap pengulangan konsep 1

Pada tahap ini ada lima *slide*. Dua *slide* merupakan narasi dari tugas yang akan diberikan. Sedangkan tiga *slide* yang lain adalah kunci jawaban.

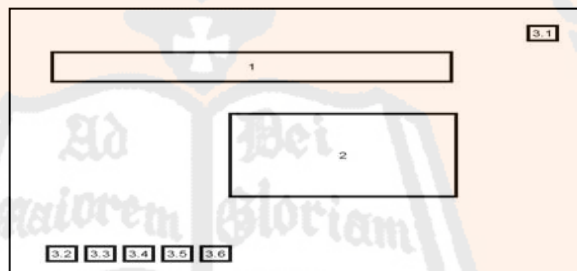


Keterangan:

1. Perintah : Buatlah dialog dari informasi di bawah ini!
2. Narasi situasi
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon bolpoin
 - 3.4 Ikon jari ke kiri
 - 3.5 Ikon jari ke kanan

Tahap pengulangan konsep 2

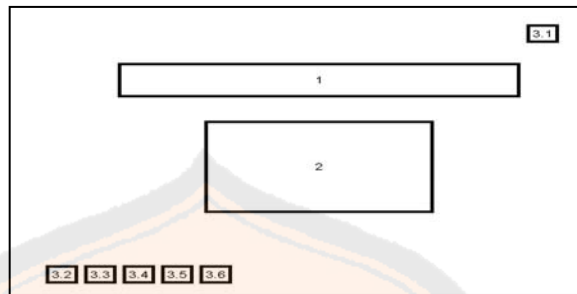
Slide satu



Keterangan :

1. Perintah : Lihat dan dengarkanlah video berikut ini!
2. Gambar ilustrasi aktivitas
3. Ikon
 - 3.1 Ikon halaman
 - 3.2 Ikon menu
 - 3.3 Ikon bolpoin
 - 3.4 Ikon cek
 - 3.5 Ikon jari ke kiri
 - 3.6 Ikon jari ke kanan

Slide dua

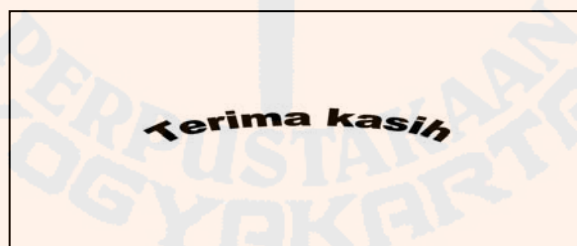


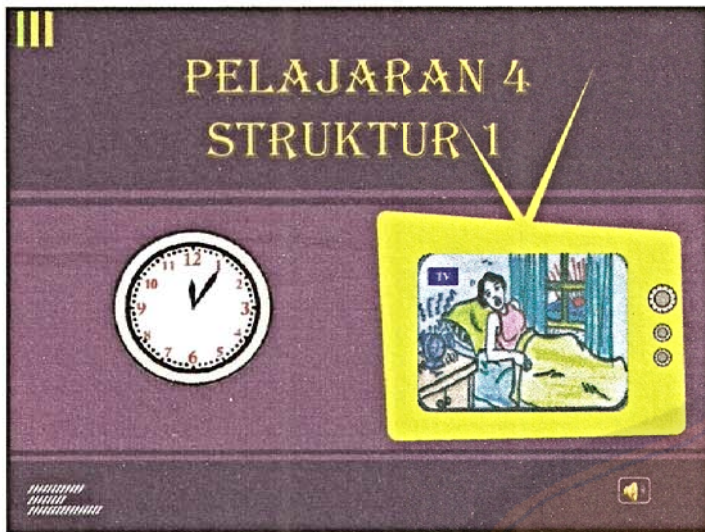
Keterangan :

1. Perintah : Ceritakan kembali isi percakapan Pak Darto dan Stefan!
2. Gambar ilustrasi aktivitas
3. Ikon
 - Ikon halaman
 - Ikon menu
 - Ikon bolpoin
 - Ikon cek
 - Ikon jari ke kiri
 - Ikon jari ke kanan

Penutup

Slide ini berisi ucapan "Terima Kasih".





Q : Jam berapa?
A : Jam delapan lebih lima menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam tiga belas lebih seperempat



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam setengah tiga.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam lima belas lebih tiga puluh menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam lima kurang lima belas menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam tujuh belas kurang seperempat



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

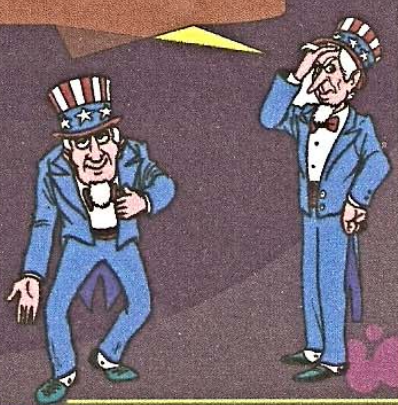

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa?
A : Jam sembilan belas
kurang dua puluh
menit



PELAJARAN 3 STRUKTUR 1


Q : Ah Sekarang jamrang ?



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

III

Pembelajar dapat menjawab pertanyaan
tentang jam (tepat, lebih, kurang)




PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam delapan
(tepat)




PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam dua (tepat)



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1


Q : Jam berapa?
A : Jam sepuluh
(tepat)



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa?
A : Jam tiga belas
(tepat)

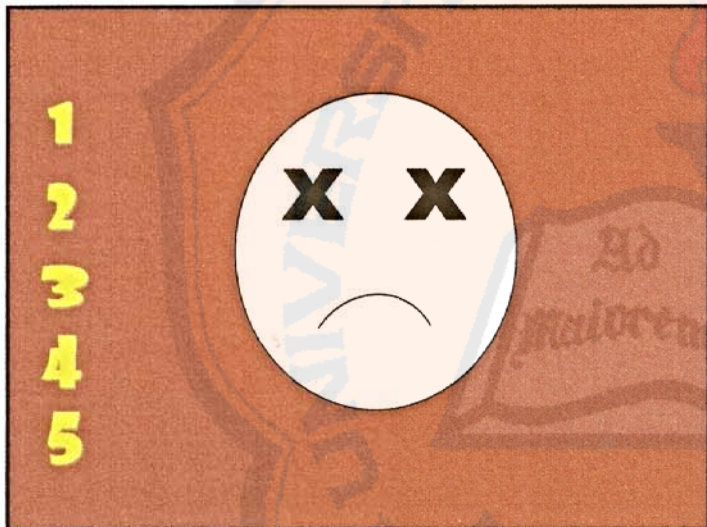


PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam dua puluh
(tepat)



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1



Q : Jam berapa?
A : Jam dua lebih
seperempat



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1


Q : Jam berapa?
A : Jam dua lebih
dua puluh lima
menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa?
A : Jam setengah
empat



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam dua lebih
sepuluh menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam lima belas lebih
tiga puluh menit




PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam lima belas lebih
tiga puluh menit




PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam enam kurang
lima menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam tiga kurang
lima belas menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa?
A : Jam sebelas kurang sepuluh menit



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam sepuluh kurang dua puluh menit



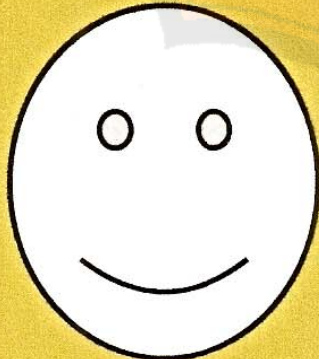

PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa?
A : Jam satu kurang dua belas menit




PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

1
2
3
4
5



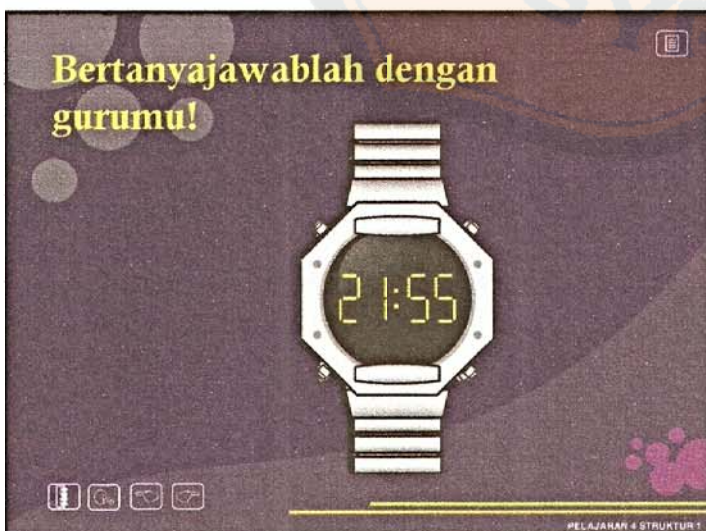
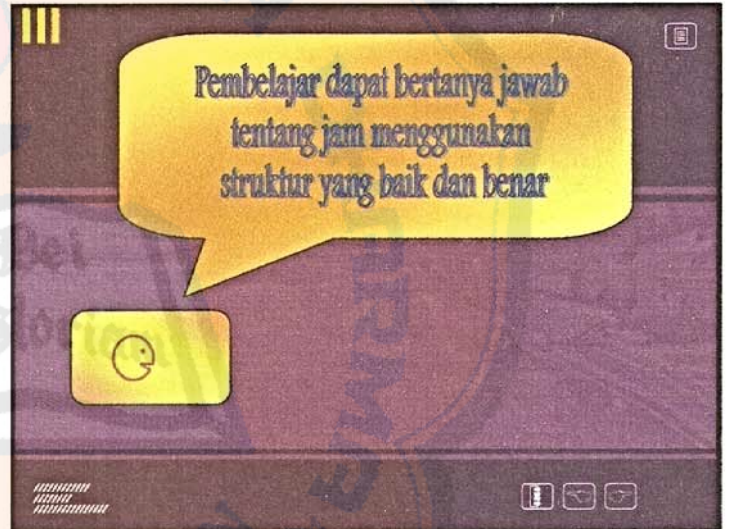
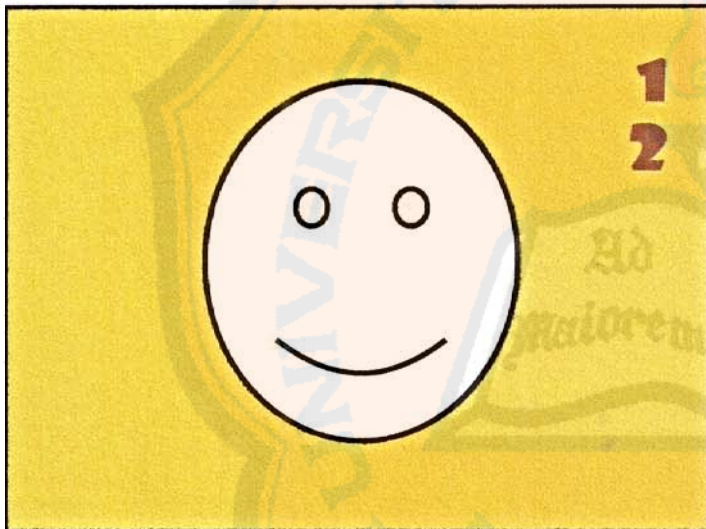
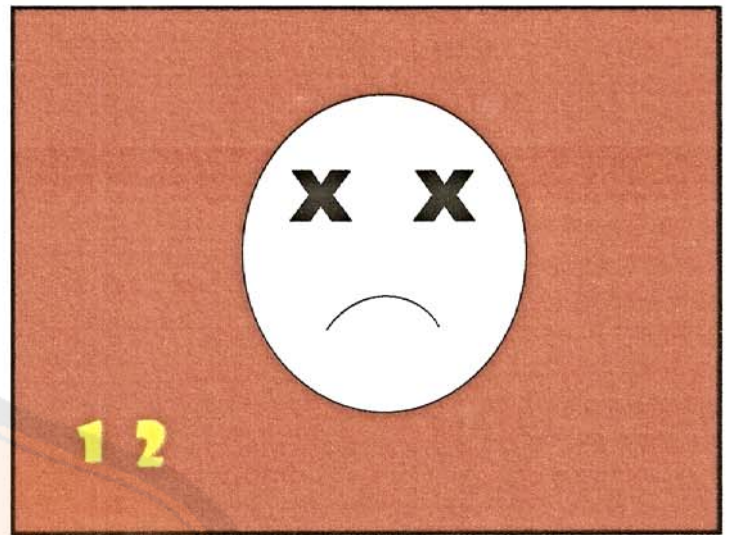
1
2
3
4
5

Q : Jam berapa?




PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI




Bertanyajawablah dengan gurumu!



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Icons: list, search, share, print

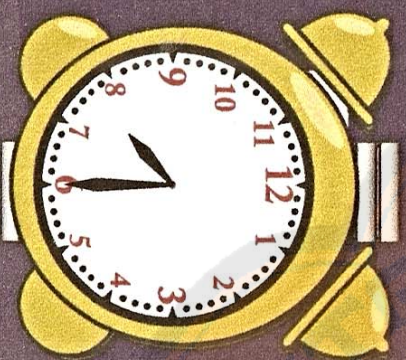
Bertanyajawablah dengan gurumu!



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Icons: list, search, share, print


Bertanyajawablah dengan gurumu!



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Icons: list, search, share, print

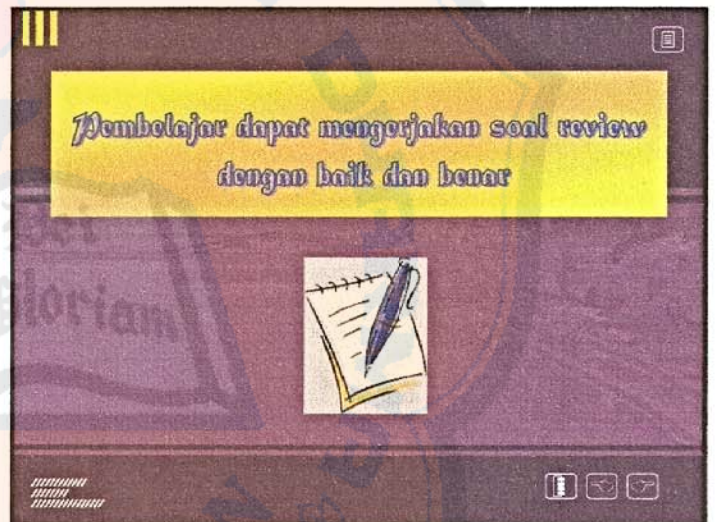
Belajar dapat menguji soal review dengan baik dan benar



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

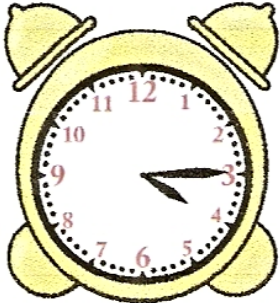
Icons: list, search, share, print

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI





Buatlah seperti contoh!



Jam empat lebih
seperempat.

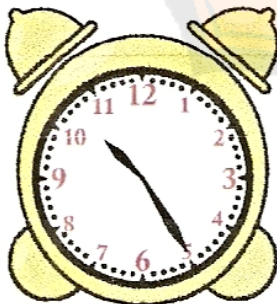
1.



2.



3.



4.

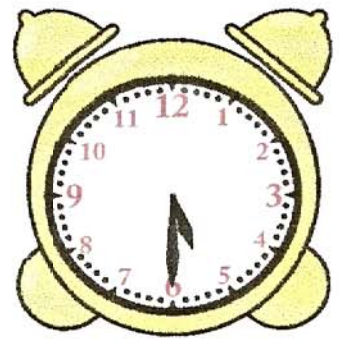


PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5.



6.



7.



8.



9.



10.





Buatlah seperti contoh!



F = Jam tujuh belas
lebih seperempat
Inf = Jam lima lebih
seperempat sore

1.



2.



3.



4.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

5.



6.



7.



8.



9.



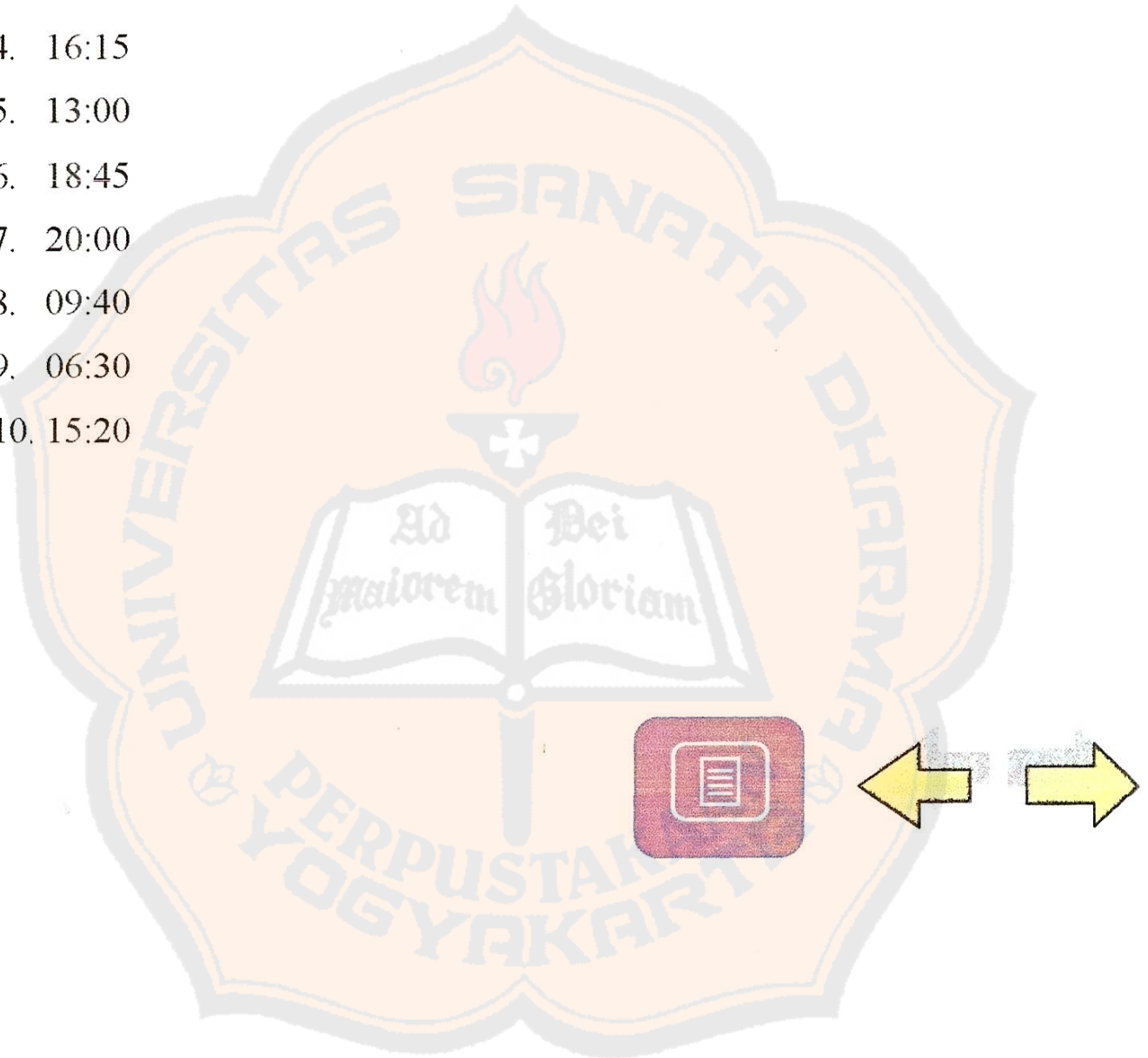
10.



Dikte

Dengarkanlah gurumu!

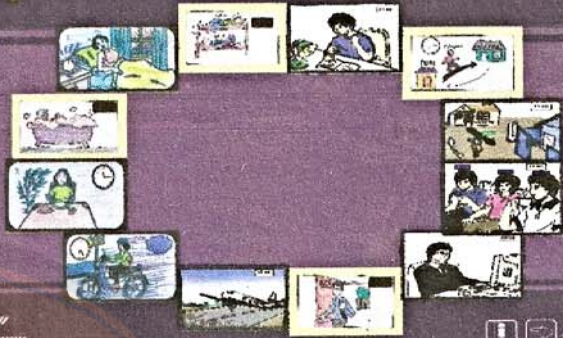
1. 07:10
2. 10:30
3. 12:55
4. 16:15
5. 13:00
6. 18:45
7. 20:00
8. 09:40
9. 06:30
10. 15:20



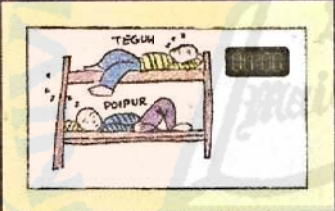
Siswa dapat bertanya jawab tentang jam dan aktivitas sehari-hari




Pembelajar dapat mengenal macam-macam aktivitas



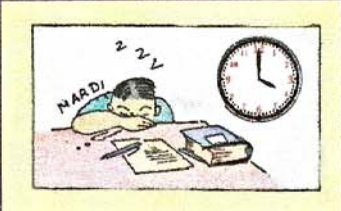
Q : Jam berapa mereka tidur?
A : Mereka tidur jam 08:00.



Q : Jam berapa Basuki tidur?
A : Basuki tidur jam 23:50.



Q : Jam berapa Nardi tidur?
A : Nardi tidur jam 04:00.



Q : Jam berapa Sarto bangun?
A : Sarto bangun jam 06:00.



Q : Jam berapa dia bangun?

A : Dia bangun jam 05:48.



Q : Jam berapa Suryadi bangun?

A : Suryadi bangun jam 03:55.



Q : Jam berapa dia mandi?

A : Dia mandi jam 16:30.



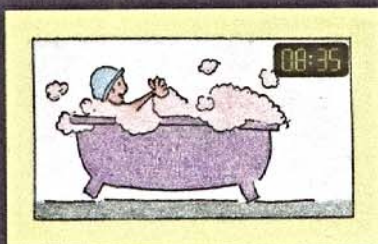
Q : Jam berapa mereka mandi?

A : Mereka mandi jam 06:50.



Q : Jam berapa dia mandi?

A : Dia mandi jam 08:35.



Q : Jam berapa Johan makan?

A : Johan makan jam 19:00.



Q : Jam berapa dia makan?

A : Dia makan jam 12:15.



Q : Jam berapa mereka makan?

A : Mereka makan jam 08:12.



Q : Jam berapa Ninik pergi ke kantor pos?

A : Ninik pergi ke kantor pos jam 08:30.



Q : Jam berapa mereka pergi ?

A : Mereka pergi jam 08:00.



Q : Jam berapa mereka pergi ke airport?

A : Mereka pergi ke airport jam 08:19.



Q : Jam berapa taksi berangkat?

A : Taksi berangkat jam 07:30.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa dia sampai di BCA?

A : Dia sampai di BCA jam 14:00.



Q : Jam berapa Tina sampai di supermarket?

A : Tina sampai di supermarket jam 13:00.



Q : Jam berapa dia sampai di sekolah?

A : Dia sampai di sekolah jam 07:40.



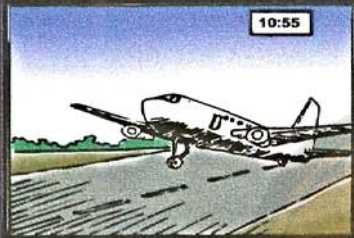
Q : Jam berapa dia bekerja?

A : Dia bekerja jam 08:55.



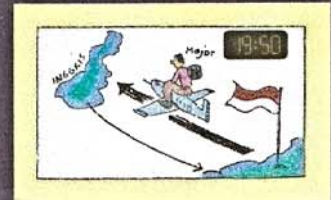
Q : Jam berapa pesawat berangkat?

A : Pesawat berangkat jam 10:55.



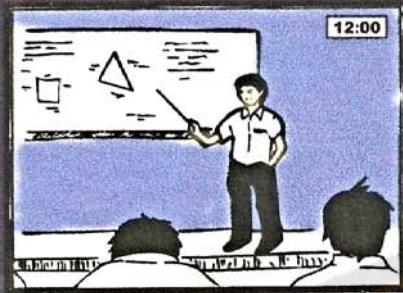
Q : Jam berapa Major berangkat ke Inggris?

A : Major berangkat ke Inggris jam 19:50.



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa dia bekerja?
A : Dia bekerja jam 12:00.



Q : Jam berapa dia bekerja?
A : Dia bekerja jam 09:30.



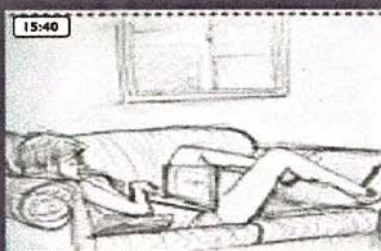
Q : Jam berapa mereka istirahat?
A : Mereka istirahat jam 12:00.



Q : Jam berapa dia istirahat?
A : Dia istirahat jam 16:30.



Q : Jam berapa dia istirahat?
A : Dia istirahat jam 15:40.



Q : Jam berapa Hana kembali ke ALBA?

A : Hana kembali ke ALBA jam 12:30.



Q : Jam berapa mereka kembali ke Puri?

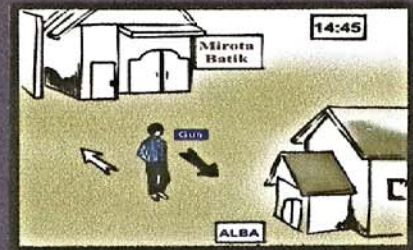
A : Mereka kembali ke Puri jam 10:05.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa Gun kembali ke ALBA?

A : Gun kembali jam 14:45.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa mereka pulang?

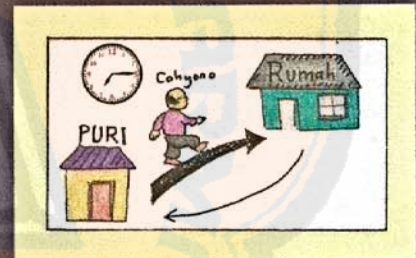
A : Mereka pulang Jam 02:00.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa Cahyono pulang?

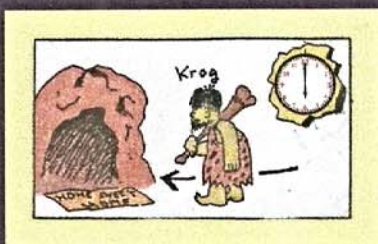
A : Cahyono pulang Jam 19:15.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa Krog pulang?

A : Krog pulang Jam 06:00.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa dia belajar?

A : Dia belajar jam 21:00.



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Jam berapa dia belajar?
A : Dia belajar jam 20:10.

20:10



SmartStudy

PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Q : Jam berapa dia belajar?
A : Dia belajar jam 19:55.

19:55



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

III

Nembelajar dapat bertanya jawab tentang jam dan aktivitas



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1

Bertanyajawablah dengan Gurumu!



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1


Bertanyajawablah dengan Gurumu!

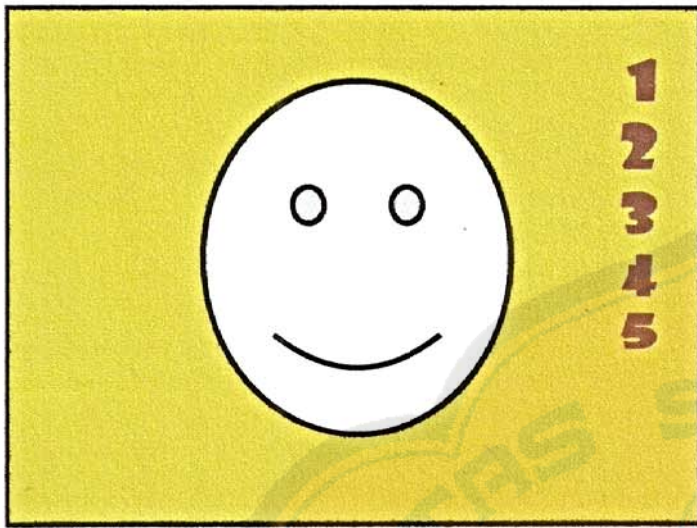
15:30



PELAJARAN 4 STRUKTUR 1







1
2
3
4
5





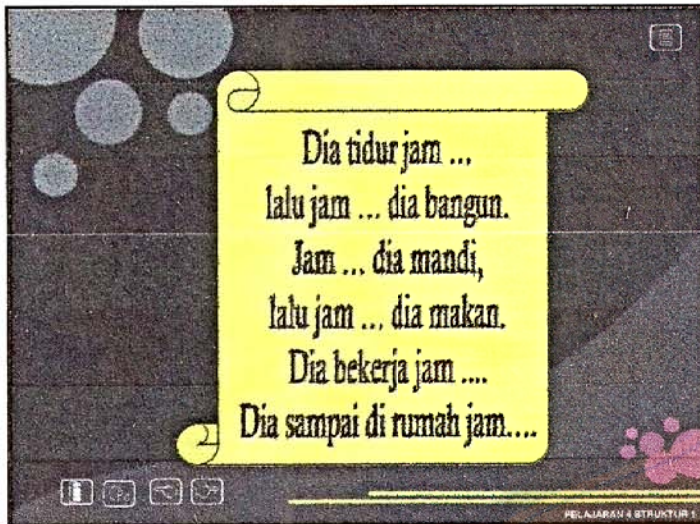
Interview!

Silakan interview tiga orang di luar kelas! Jam berapa aktivitas mereka!

Aktivitas	nama: _____	nama: _____	nama: _____
			
			
			
			
			
			



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



Dia tidur jam ...
lalu jam ... dia bangun.
Jam ... dia mandi,
lalu jam ... dia makan.
Dia bekerja jam
Dia sampai di rumah jam....

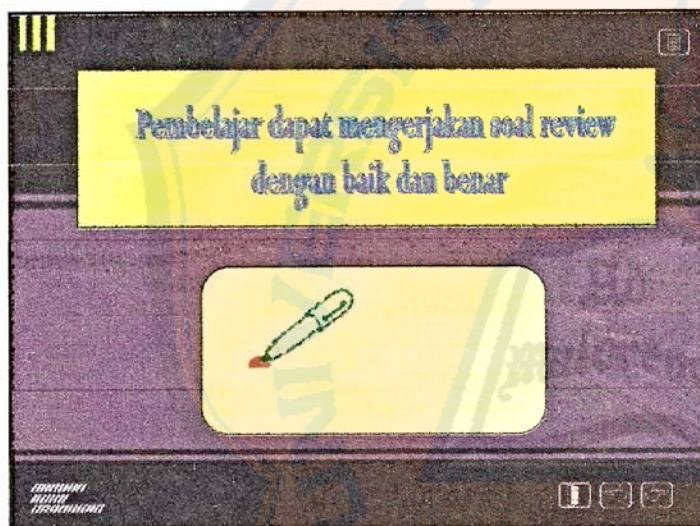
PELAJARAN 4 STRUKTUR 1



Ceritakan aktivitasmu!

Saya ... jam ...
lalu jam ... saya
Jam ... saya ... ,
lalu jam ... saya
saya ... jam
saya sampai di rumah jam....

PELAJARAN 4 STRUKTUR 1



Pembelajar dapat mengerjakan soal review
dengan baik dan benar

PERPUSSTAKAAN
YOGYAKARTA

PELAJARAN 4 STRUKTUR 1



Lengkapilah cerita di bawah ini!

Aktivitas Esta

Pagi ini Esta bangun jam ..., lalu jam setengah enam dia ... Dia mandi jam ... Lalu Esta makan pagi ... ibunya. Esta makan nasi, telur, tempe, dan ... Dia juga minum susu. Ibunya ... nasi goreng dan minum teh ... Esta selesai makan pagi jam Dia makan lima belas menit.

Esta ... universitas jam setengah delapan. Dia ... dari jam delapan sampai jam ... Jam dua belas Esta istirahat. Esta pergi ke ... di Jalan Kolombo. Dia makan ... dan minum es teh. Jam ... dia kembali ke universitas. Esta ... ke rumah jam setengah tiga.

PELAJARAN 4 STRUKTUR 1



Aktivitas Esta

Pagi ini Esta bangun jam lima lebih seperempat, lalu jam setengah enam dia belajar. Dia mandi jam setengah tujuh. Lalu Esta makan pagi dengan ibunya. Esta makan nasi, telur, tempe, dan sayur. Dia juga minum susu. Ibunya makan nasi goreng dan minum teh panas. Esta selesai makan pagi jam tujuh kurang lima belas menit. Dia makan lima belas menit.

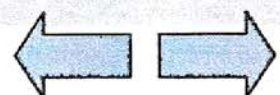
Esta pergi ke universitas jam setengah delapan. Dia belajar dari jam delapan sampai jam empat belas. Jam dua belas Esta istirahat. Esta pergi ke warung di jalan kolombo. Dia makan gado-gado dan minum es teh. Jam dua belas lebih dua puluh menit, dia kembali ke universitas. Esta pulang ke rumah jam setengah tiga.



Buatlah 10 pertanyaan dari cerita di atas!

Contoh : Jam berapa Esta bangun?

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.



Percakapan 1

Jam 05.00 Santi sudah bangun. Bu Darto dan Mbak Parmi juga sudah bangun. Bu Darto dan Mbak Parmi memasak di dapur.

01. Santi : Bu, sekarang jam berapa?

02. Bu Darto : Jam 05.10. Jam berapa kamu berangkat?

03. Santi : Jam 06.30.

04. Bu Darto : Siang ini kamu pulang jam berapa?

05. Santi : Saya pulang jam 13.30 dan jam 15.00 saya kembali ke sekolah.
Sore ini di sekolah ada latihan gamelan.

06. Bu Darto : Kamu berangkat dengan siapa?

07. Santi : Dengan Mas Wisnu. Dia juga mau berangkat jam 06.30.
Mas Wisnu sudah bangun?

08. Bu Darto : Sudah. Sekarang dia sudah mandi.

Sekarang kamu mandi lalu makan, ya!

09. Santi : Baik, Bu!

Ceritakanlah kembali isi percakapan di atas memakai kalimat Anda sendiri!

.....

.....

.....

.....

.....

.....

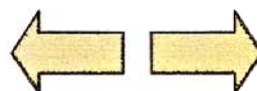
.....

.....

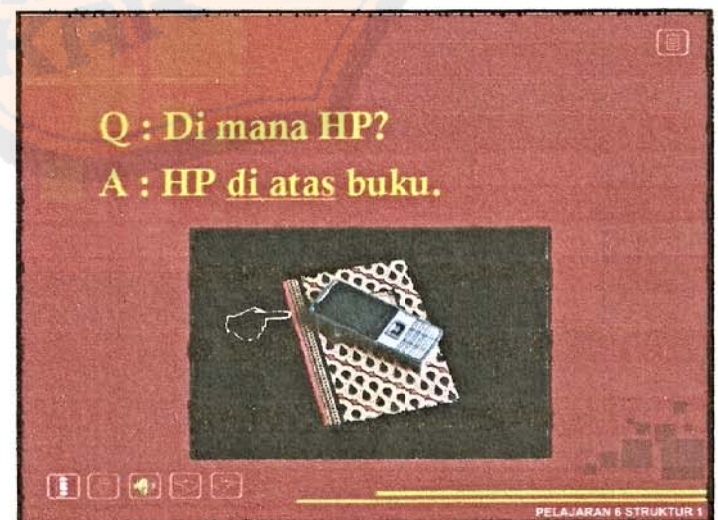
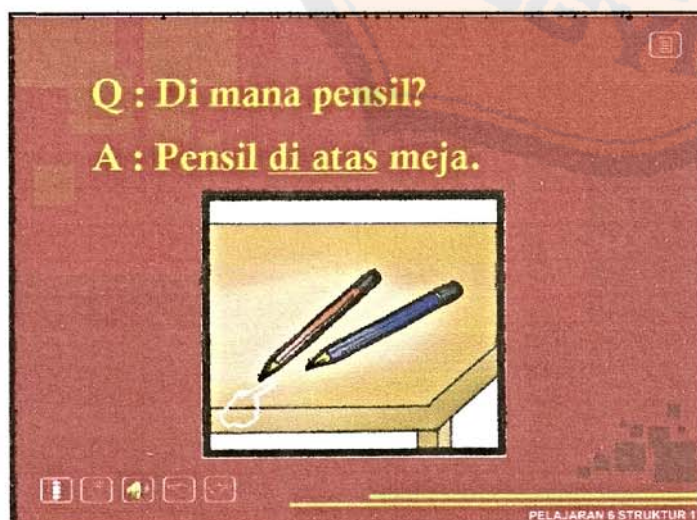
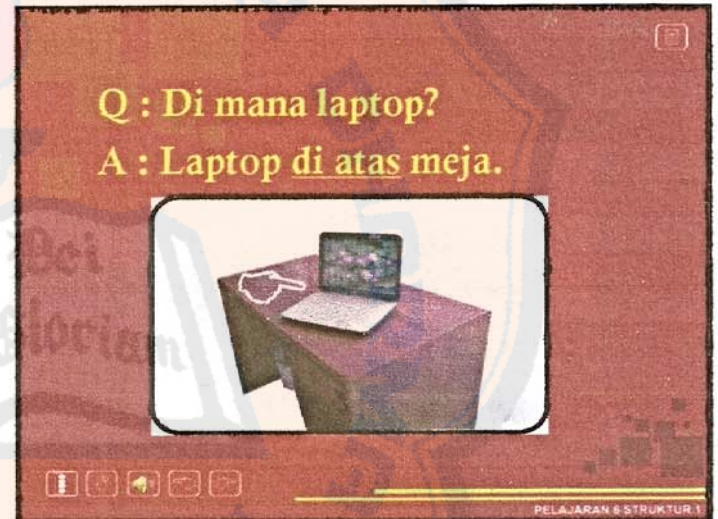
.....

.....

.....



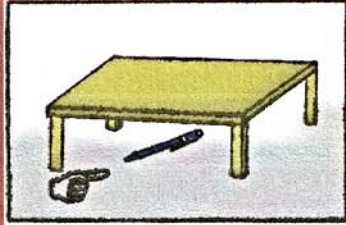




PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Di mana bolpoin?

A : Bolpoin di bawah meja.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana sandal?

A : Sandal di bawah kursi.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana buku?

A : Buku di bawah HP.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana tas?

A : Tas di samping HP.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana laptop?

A : Laptop di samping buku.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana Tono?

A : Tono di samping Elisa.

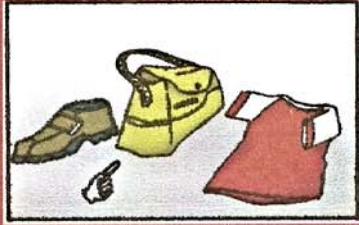


PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Di mana tas?

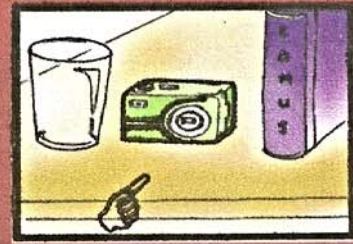
A : Tas di antara sepatu dan kaos.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana kamera?

A : Kamera di antara gelas dan kamus.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana rumah saya?

A : Rumah saya di antara sate dan kios.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana flash disk?

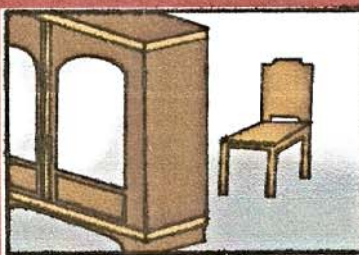
A : Flash disk di depan komputer.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana lemari?

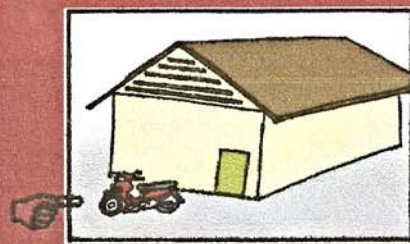
A : Lemari di depan kursi.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana sepeda motor?

A : Sepeda motor di depan rumah.

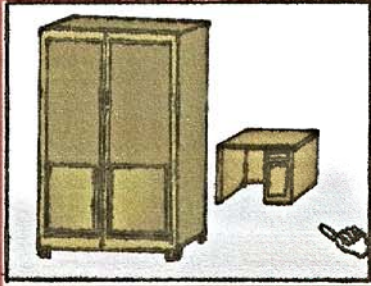


PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Di mana meja?

A : Meja di belakang lemari.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana Esta?

A : Esta di belakang Greg.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana komputer?

A : Komputer di belakang flash disk.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana sikat gigi?

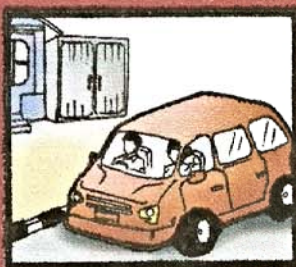
A : Sikat gigi di dalam gelas.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana mereka?

A : Mereka di dalam mobil.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana Lia?

A : Lia di dalam kamar

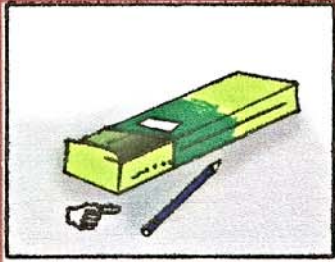


PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Di mana pensil?

A : Pensil di luar kotak.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana Adis?

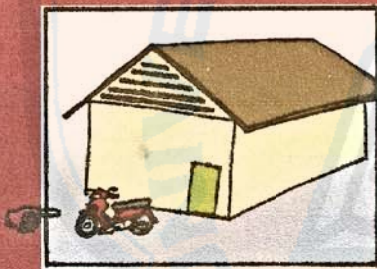
A : Adis di luar kamar.



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Q : Di mana sepeda motor?

A : Sepeda motor di luar rumah.



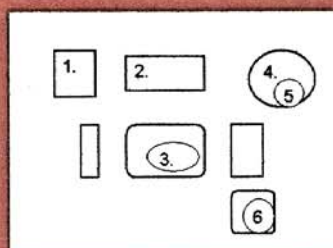
PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Pembelajar dapat menggambarkan posisi benda dengan tepat dari hasil mendengarkan



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Bertanyajawablah dengan gurumu tentang posisi benda-benda berikut ini!



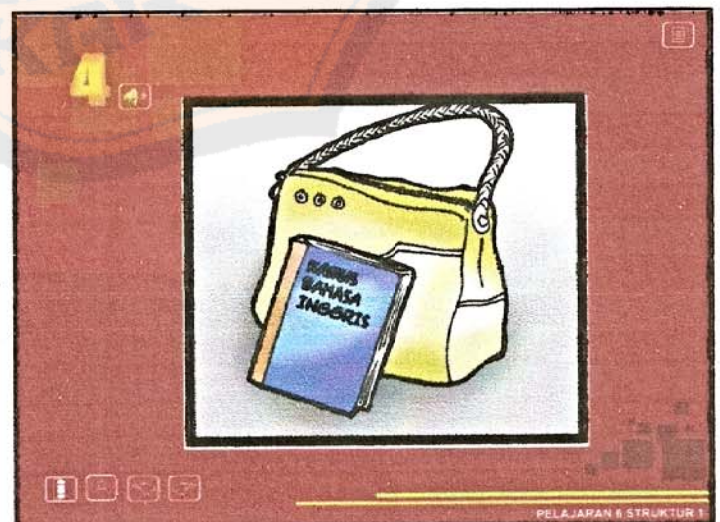
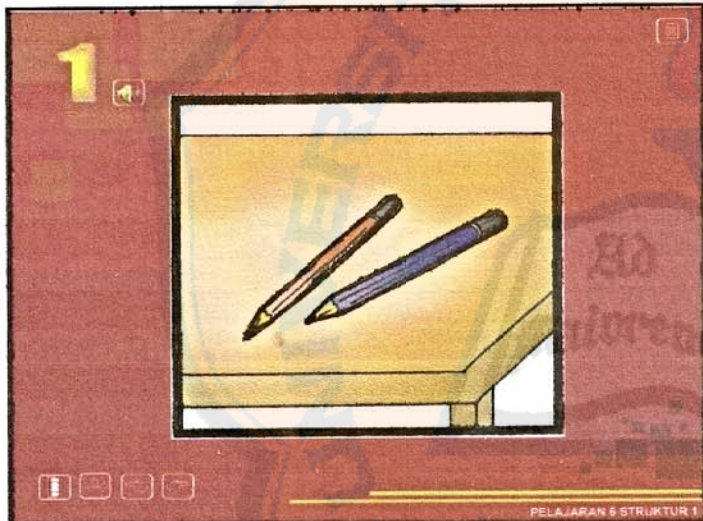
PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

1. Kipas angin
2. Sofa
3. Vas bunga
4. Meja bundar
5. Telepon
6. Televisi

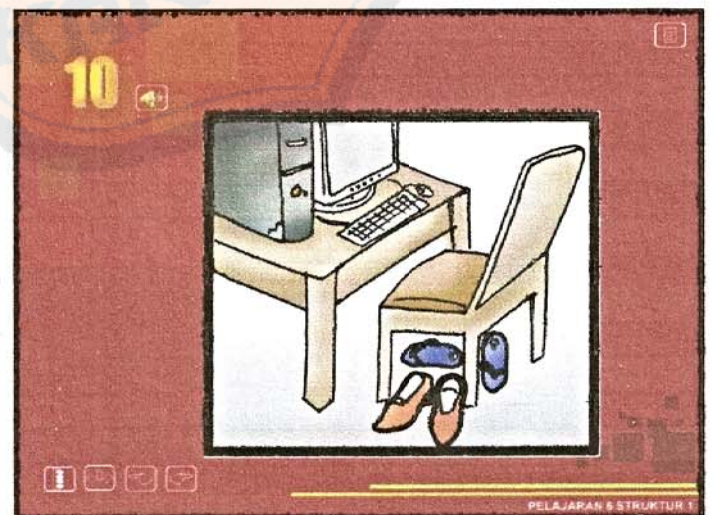
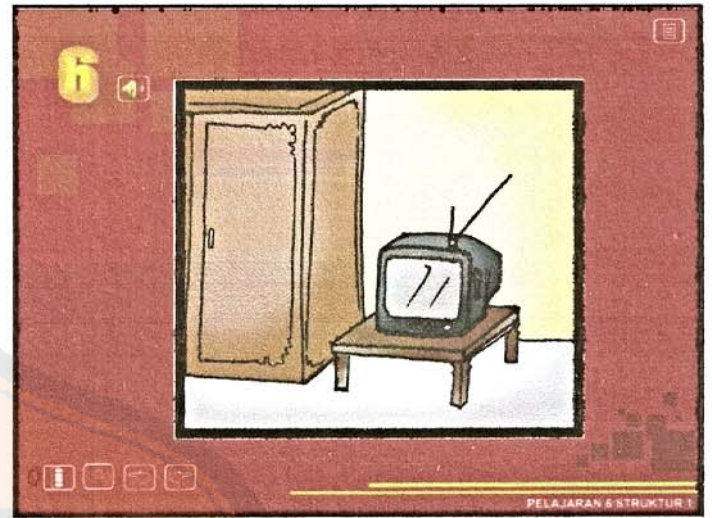
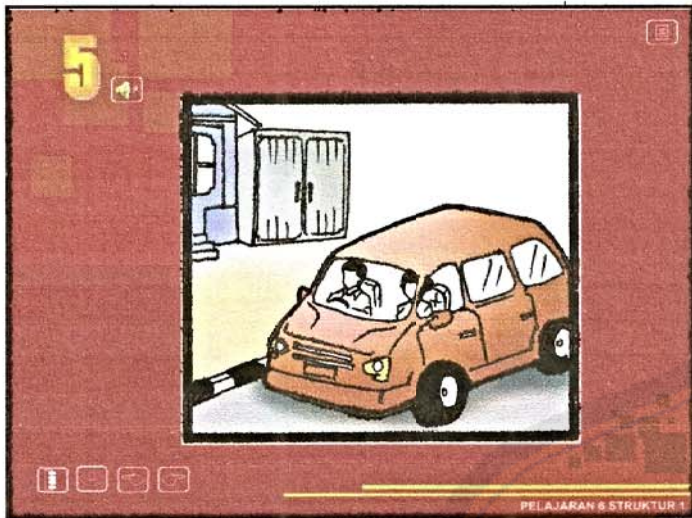
PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

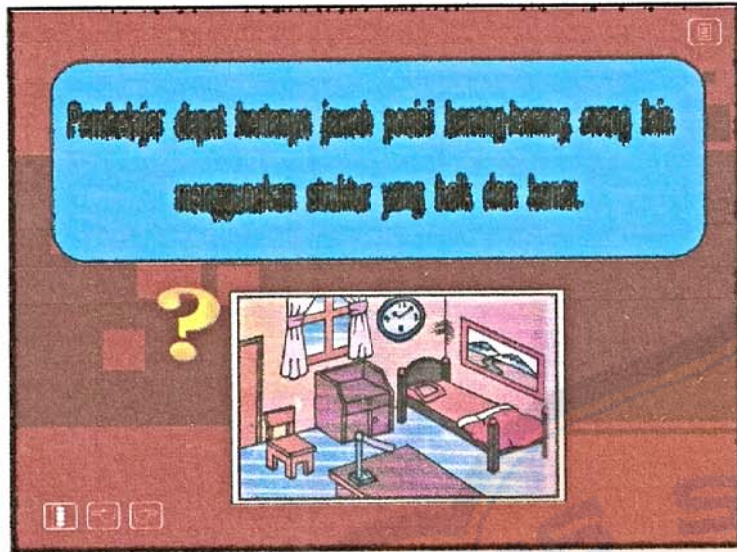
PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI







ALL PLUS ALAM BAHASA

Kompleks Kolombo, Jalan Cendrawasih 3, Yogyakarta 55281

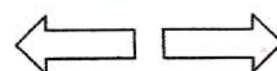
Bertanyalah kepada orang di luar kelas tentang posisi barang-barang di kamar mereka!

Nama

No.	Barang-barang	Di mana?
1.	Lemari	
2.	Tempat tidur	
3.	Meja belajar	
4.	Buku-buku	
5.	Tas	
6.	Kipas angin	

Gambarkan posisi benda-benda mereka!

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Pembelajar dapat menceritakan posisi barang-barang orang lain



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Ceritakan posisi barang-barang temanmu!



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

Lengkapi percakapan di bawah ini dengan mendengarkan!



PELAJARAN 6 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Apakah dia tinggi?

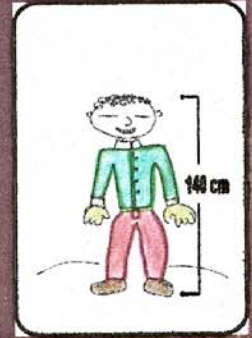
A : Tidak, dia pendek.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia pendek?

A : Ya, dia pendek.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia pendek?

A : Ya, dia pendek.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya
keriting?

A : Ya, rambutnya
keriting.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya
keriting?

A : Ya, rambutnya
keriting.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya
keriting?

A : Ya, rambutnya
keriting.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Apakah rambutnya keriting?


A : Tidak, rambutnya lurus.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya lurus?


A : Ya, rambutnya lurus.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya lurus?


A : Ya, rambutnya lurus.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya lurus?


A : Tidak, rambutnya ikal.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya ikal?

A : Ya, rambutnya ikal.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rambutnya ikal?


A : Ya, rambutnya ikal.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Q : Apakah dia kaya?
A : Ya, dia kaya?



2,5 Triliun Rupiah

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah dia kaya?
A : Ya, dia kaya?



1,5 Triliun Rupiah

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah dia kaya?
A : Ya, dia kaya?



2 Triliun Rupiah

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah dia kaya?
A : Tidak, dia miskin?



Rp 2.500,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

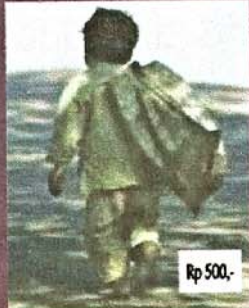
Q : Apakah dia miskin?
A : Ya, dia miskin?



Rp 5.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia miskin?
A : Ya, dia miskin?




Rp 500,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Q : Apakah dia tua?
A : Ya, dia tua.



85 Tahun

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah dia tua?
A : Ya, dia tua.



97 tahun

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia tua?
A : Ya, dia tua.



85 tahun

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah dia tua?
A : Tidak, dia muda?



19 Tahun

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah dia muda?
A : Ya, dia muda?



18 Tahun

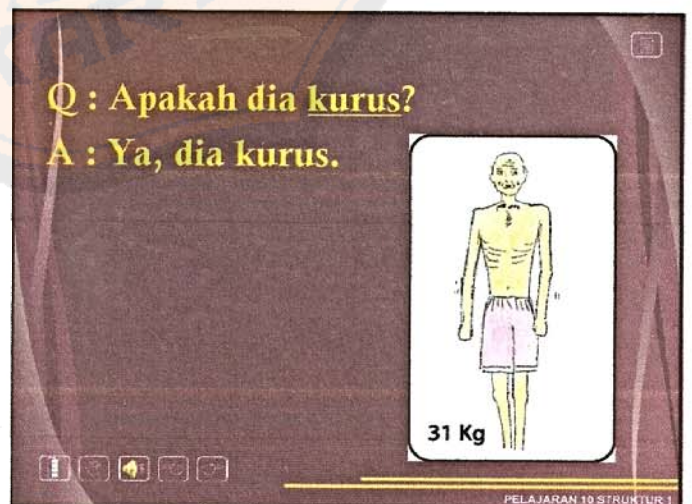
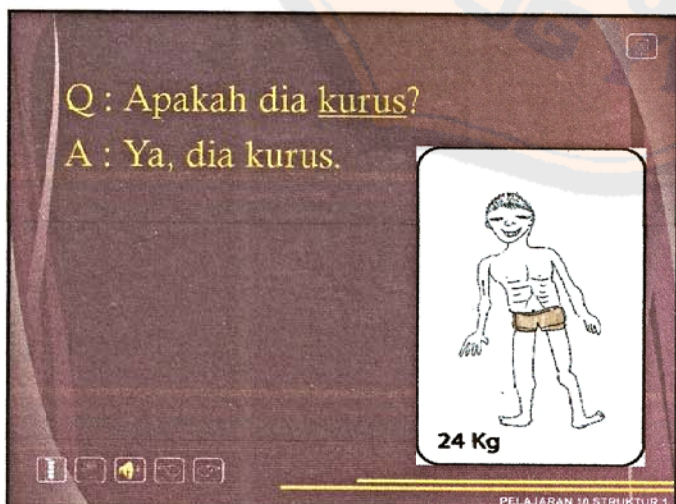
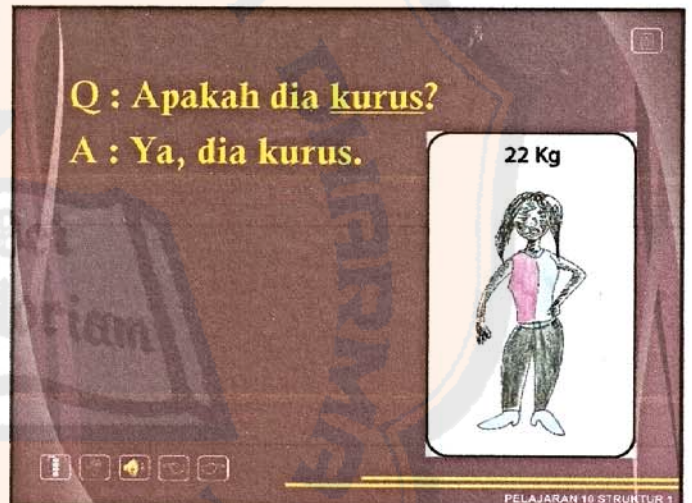
PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia muda?
A : Ya, dia muda?



21 Tahun

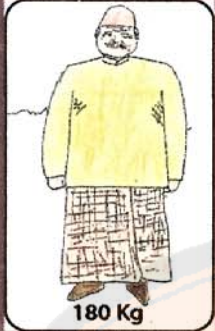
PELAJARAN 10 STRUKTUR 1



PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Apakah dia kurus?

A : Tidak, dia gemuk.




180 Kg

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia gemuk?

A : Ya, dia gemuk.




98 Kg

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia gemuk?

A : Ya, dia gemuk.



165 Kg

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia tinggi?

A : Ya, dia tinggi.

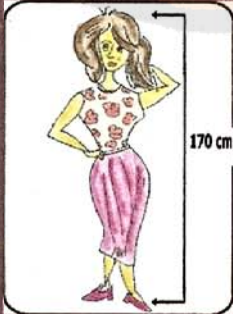


193 cm

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia tinggi?

A : Ya, dia tinggi.




170 cm

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah dia tinggi?

A : Ya, dia tinggi.




189 cm

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Q : Apakah mobil itu mahal?
A : Ya, mobil itu mahal.



Rp 970.000.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah mobil itu mahal?
A : Ya, mobil itu mahal.



Rp 850.000.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah mobil itu mahal?
A : Ya, mobil itu mahal.



Rp 600.000.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah mobil itu mahal?
A : Tidak, mobil itu murah.



Rp 9.500.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Apakah sepeda itu murah?
A : Ya, sepeda itu murah.



Rp 80.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah mobil itu murah?
A : Ya, mobil itu murah.



Rp 11.000.000,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Apakah konser itu ramai?

A : Ya, konser itu ramai.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah di sana ramai?

A : Ya, di sana ramai.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah di sana ramai?

A : Ya, di sana ramai.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah di sana ramai?

A : Tidak, di sana sepi.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah jalan itu sepi?

A : Ya, jalan itu sepi.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah pantai itu sepi?

A : Ya, pantai itu sepi.




PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Apakah kamar itu luas?

A : Ya, kamar itu luas.




4 m x 6 m

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah ruang itu luas?

A : Ya, ruang itu luas.



4 m x 7 m

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah kamar itu luas?

A : Ya, kamar itu luas.




4 m x 6 m

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah jalan itu luas?

A : Tidak, jalan itu sempit.




1 m

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rumah itu sempit?

A : Ya, rumah itu sempit.




2 m x 3 m

Type 21

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah kamar itu sempit?

A : Ya, kamar itu sempit.



2 m x 3 m

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Apakah di sana padat?

A : Ya, di sana padat.

50 ribu rumah



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah di sana padat?

A : Ya, di sana padat.

32.421 orang
Luas 1,94 km



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah di sana padat?

A : Ya, di sana
padat.

400 mobil



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah pekerjaan itu
berbahaya?

A : Ya, pekerjaan itu
berbahaya.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah rokok itu berbahaya?

A : Ya, rokok itu berbahaya.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Apakah pekerjaan itu
berbahaya?

A : Ya, pekerjaan itu
berbahaya.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI




Bagaimana ?
Bagaimana ?




PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana orangnya?
A : Dia perempuan, muda, rambutnya pendek, lurus, sedikit kurus, kaya, pakai baju merah muda.




PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana orangnya?
A : Dia laki-laki, sedikit tua, rambutnya botak, badannya kurus,



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

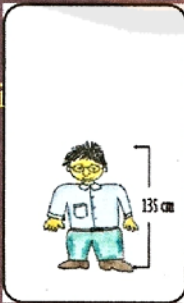
Q : Bagaimana orangnya?
A : Dia laki-laki, sedikit tua, gemuk, pakai baju kuning, dan sarung.



180 Kg

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Q : Bagaimana orangnya?
A : Dia laki-laki, muda, rambutnya pendek, badannya pendek, pakai kacamata, baju biru, dan celana hijau.



135 cm

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana orangnya?
A : Dia laki-laki, sedikit tua, miskin, gemuk, pakai topi biru, baju oranye dan celana pendek oranye.



Rp 2.500,-

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI

Q : Bagaimana orangnya?

A : Dia perempuan,
muda, tinggi,
rambutnya panjang,
lurus, pakai baju
coklat.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana Candi Borobudur?

A : Candi Borobudur tinggi,
luas, ramai, panas, dan
bagus.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana Pantai Kuta?

A : Pantai Kuta luas, ramai,
panas dan, bagus.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana konser itu?

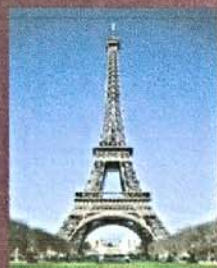
A : Konser itu ramai, padat,
dan bagus.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Q : Bagaimana Perancis?

A : Perancis modern, sempit,
padat, dan sepi.



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Deskripsi 2
orang

Deskripsi 2
tempat libur

Produksi

Deskripsi foto

Latihan

1. Deskripsikan dua orang yang Anda lihat hari ini!
2. Deskripsikan dua tempat berlibur yang pernah Anda datangi!

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

3. Buatlah deskripsi dari informasi di bawah ini!



Tinggi : 178 cm
Umur : 27 tahun
Berat : 65 kg
Negara : Swiss
Hobi : membaca, berolah raga
Warna favorit : biru, coklat
Makanan favorit : sate, gado-gado

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1



Nama dia Stefan. Dia dari Swiss. Dia tinggi, muda, umurnya 27 tahun, badannya biasa, hobinya membaca dan berolah raga. Dia suka warna biru dan coklat. Dia juga suka makan sate dan gado-gado.

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1



Membuat dialog



Menceritakan kembali isi pecakapan di video



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Buatlah dialog dari informasi di bawah ini!

Stefan jalan-jalan di Malioboro. Dia membawa kamera dan uang. Di dekat supermarket ada orang mengambil kameranya. Orang itu cepat-cepat lari dan Stefan tidak bisa ambil lagi kameranya.

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


Dia pergi ke kantor polisi untuk melapor. Stefan membuat deskripsi orang yang mengambil kameranya. Orang itu laki-laki, kulitnya gelap, badannya kurus, tinggi, rambutnya panjang, dan wajahnya kotor.

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1


PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

PLAGIAT MERUPAKAN TINDAKAN TIDAK TERPUJI


Dialog




: Selamat siang!



: Selamat siang!




: Ada apa?




: Ada orang ambil kamera dan dompet saya waktu saya jalan-jalan di Malioboro.


PELAJARAN 10 STRUKTUR 1




: Bagaimana orangnya?



: Orang itu laki-laki, kulitnya gelap, badannya kurus, tinggi, rambutnya panjang, dan wajahnya kotor.



: Baik, kami akan cari orang itu.



: Terima kasih.

: Sama-sama.

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Bagaimana orangnya?



Dia laki-laki, kulitnya gelap ...




PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Lihat dan dengarkanlah video berikut ini!



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Ceritakan kembali isi percakapan Pak Darto dan Stefan!



PELAJARAN 10 STRUKTUR 1

Hari Minggu sore Mona, pacar Wisnu datang dari Medan. Wisnu sedang mandi. Stefan buka pintu lalu bilang kepada Pak Darto ada orang mencari Wisnu. Stefan tidak tahu Mona. Stefan deskripsi Mona kepada Pak Darto. Dia bilang tamu itu perempuan, tinggi, rambutnya ikal, masih muda, dan pakai kacamata.

PELAJARAN 10 STRUKTUR 1



BIODATA



Ekaresta Prihardjati Saputro adalah putri pertama dari tiga bersaudara pasangan Bapak R.L Edy Saputro, S.H., M.M., dan Ibu Ambar Susilowati. Dia lahir di Timor-Timor tanggal 7 Desember 1987. Perempuan 22 tahun ini akrab dipanggil Esta. Ia tinggal di Kedungsari, Pengasih, Kulonprogo. Dia mulai sekolah pertama di SD Negeri 4, Wates. Lalu ia melanjutkan belajar di SMP Negeri 1 Wates. Pada tahun 2003 ia melanjutkan belajar di SMU Negeri 1 Wates. Ia selesai belajar di sekolah menengah pada tahun 2006. Selanjutnya, dia melanjutkan pendidikan di Universitas Sanata Dharma Yogyakarta. Ia berhasil menyelesaikan ujian skripsinya pada tanggal 11 Oktober 2010.